VANGUARDIA EDITORES

NÚMERO 3 $10.00 M.N. $2.50 DLLS.

ESPECIAL DE CARICATURA

DibujArte

Edición limitada

APRENDE A HACER TUS PROPIAS CARICATURAS

CONOCE LA HISTORIA DE LA CARICATURA

TE ENSEÑAMOS A UTILIZAR REGLAS, ESCUADRAS Y CURVIGRAFOS

ENTREVISTA AL CREADOR DE BUBA

EDS

erik.eds@gmail.com

IMAGENES INEDITAS DEL COMIENZO DE LA CARICATURA, DESDE EL SIGLO XVII

VANGUARDIA EDITORES

SEDAI TM

Presenta...

EL FUTURO, NUESTRA MEJOR INVERCION.
ADENTRATE EN LOS CONFINES DEL UNIVERSO
Y VIVE EMOCIONANTES AVERNTURAS EN LA MÁS
AVANSADA ESCUELA DEL FUTURO.

ACADEMIA STELLAR.

BUSCALA CADA MES EN TU PUESTO DE PERIODICOS

BIENVENIDOS

¡Que tal amigos de Dibujarte! espero que este número les gustè tanto como a nosotros nos gustó hacerlo . Sabiendo que un buen dibujante debe conocer los diferentes géneros de dibujo, para que así pueda desarrollar un estilo mucho más nutrido y perfeccionado, decidimos dejar descansar el manga y mostrarles el género de la caricatura, que tal vez no sea 100% de nuestro agrado, pero por esto no deja de ser una de las vertientes más importantes del arte. Recuerda que también se puede caricaturizar al cómic o al manga.

Como verás, este especial de dibujarte no es tan didáctico como los números anteriores, ahora nos enfocamos más a darte ejemplos. Es casi imposible decirte como caricaturizar algo, llamese animal, mueble o persona, por que esto sólo puede salir de la manera personal de ver y sentir las cosas. Pero no hay que olvidar que este es uno de los aspectos más importantes de un dibujante, la creatividad, por lo cual te damos unos ejemplos para que así fluyan mejor sus ideas.

Atte.
Juan Antonio Flores V.
E MAIL jfv3@correoweb.com
EDITOR
VANGUARDIA EDITORES

Indice

I Clases de dibujo .....
• Como Hacer Caricatura. 2

II TrazoDigital .....
• En Pocas Palabras... Animación.
Por **Cedric Wolf**. 10

III DATA.....
• Historieta Por **Mono**. 12

IV Tema central.....
• La Caricatura en el Mundo.
Por **Alejandro Alvarez, Alex Melchor, Rodrigo Alvarez** y **Jose Signoret**. 20

V Utensilios.....
Estilografos, Plantillas,Reglas, para dibujos dinamicos. 24

VII Entrevistando a.....
• Entrevista a **Jose Quintero**
Creador de **Buba**. 28

VI Teoría del arte.....
• Caricatura con Alma Latina.
Por **Alejandro Alvarez.** 30

DIRECTORIO

Juan Antonio Flores V. **Editor y Director General.**
Jorge Alberto Reséndiz **Dirección Artística**
Rodrigo Alvarez Reynal **Coordinador General y Director Informativo**
Alejandro Alvarez R. **Asesor Editorial**
J. Bernardo Moreno **(MONO)** **CREADOR DE DATA**
Karla I. Martinez Flores **Correctora de estilo**
R. Eric Miramón R. **Diseño de Interiores**
Dibujante Cedric Wolf.
J. Antonio Dávaloz, Jose Signoret, Elizabeth Herrera, Cristhian Chavero, José Saucedo, Jorge A. Castilla, Aurea Freniere. **Colaboradores**
Rodrigo Alvarez R. J. Antonio Dávaloz J.F.V **Portada**

FE DE ERRATAS: EN NUESTRO NUMERO PASADO EL DIBUJO QUE CORRESPONDE AL NUMERO 6 DE LA GALERIA DE HORUZ ES DE VERONICA ZARATE ROJAS.

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE # 3

Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa. ©.Power Girls, La Vaca y el Pollito, Cartoon Network. ©.Maya, Alias Wavefront. ©.Hana Barbera, Tom y Jerry. ©.Disney, Mikey Mouse, Aldino. ©.Warner, Bugs Bunny. ©.Toei Animation, Pokemon. ©. Nadesico, Keiji .Gotch. ©.Marver Comics, Nick Fury, Dick Tracy.

DIBUJARTE Noviembre del 2001 Publicada Mensualmente, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv3@correoweb.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDICIONES Y RECURSOS TECNOLOGICOS S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en **TALLERES ROTOGRAFICOS ZARAGOZA, S.A.** Calle 3 No. 4 Naucalpan, Edo. de México Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

Clases de dibujo

LA CARICATURA COMO MEDIO DE EXPRESION.

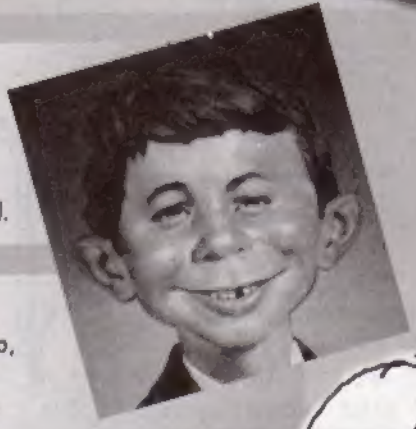
En la Historia del Dibujo, nos hemos encontrado con las maravillosas obras de arte de: **Da Vinci**, **Raphaello**, **Dalí**, **Picasso**, etc. Pero... Existe algo que es el clímax evolutivo en el arte gráfico: **La Caricatura.**

El hecho de poder deformar un rostro para satirizarlo en una labor que requiere de mucha experiencia.

¿Crees que es fácil?

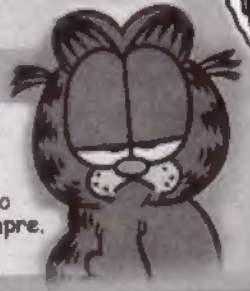
Te diré que no, pues para deformar de esta manera tienes primero que aprender a formar, a hacer tus dibujos con el máximo realismo para luego caricaturizar o deformar.

Una de las ramas más importantes de **La Caricatura** es la **Caricatura Política**, aquí en este hermoso país llamado **México** tenemos uno de los mejores niveles de **Caricatura Política** a nivel mundial.

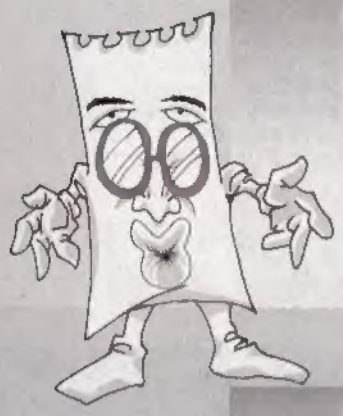


Se podría decir que **México** es un lugar donde la **Caricatura Política** es uno de los más reconocidos medios de comunicación visual, por ejemplo, la famosísima **Revista SIEMPRE**, que tiene en sus portadas solo **Caricatura Política**, que hace unos cuantos años tenia al gran maestro **Jorge Carreño** uno de los más grandiosos exponentes de la caricatura a nivel mundial, quien hasta su fallecimiento (en 1988) hizo las portadas de dicha revista.

Ahora su hijo **Luis Carreño** (quien no tiene nada que envidiarle al talento de su padre) es quien lleva la batuta en estos momento y continúa con el trabajo de su fallecido padre en la **Revista Siempre.**



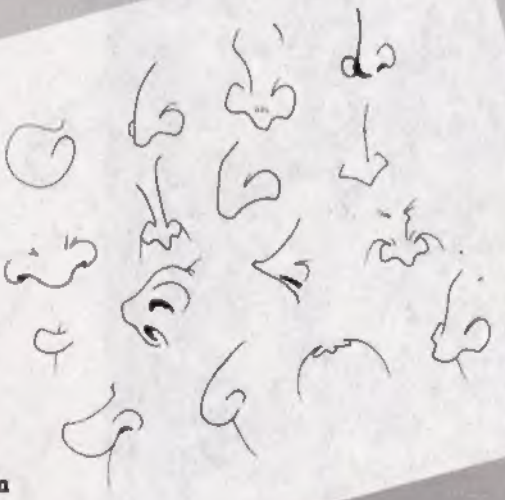
Clases de dibujo



EMPEZAMOS.

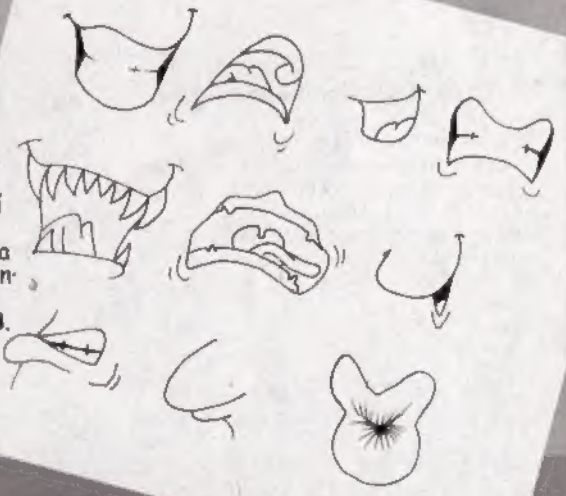
En este numero de **DibujArte**, explicaremos dos tipos de caricaturas, la primera es **Caricatura Politica** y la segunda será La **Caricatura** estilo **Disney**: primer paso para la caricatura es observar detenidamente los defectos de la persona en cuestión, desde el más notorio, hasta el más imperceptible y asípoder exagerarlos en el papel.

La **Caricatura Política**, no tiene bases, círculos para la cabeza, líneas guía, etc. El arte de la deformación, no tiene un patrón a seguir como el estilo **Disney**, podría mentirles e inventar un patrón, para que ustedes hagan su caricatura, pero eso sería incorrecto y nada ético.



Es por eso que solo voy a mostrar ejemplos y ustedes tendrán que observar, practicar y estudiar tan duro como sea posible, empiecen dibujando a sus papás, al vecino o a un amigo, recordando siempre que pueden ser los mejores dibujantes de caricaturas del mundo, pero eso de nada les servirá si no tienen presente que una **Caricatura** tiene que ser buena y con mucho, **Mucho Sentido del Humor**.

La Caricatura es tan importante que debe hacer reír y no tratar de hacer sentir mal a nadie, aquí en estas clases de caricatura, dividiré en 2 la sesión, la primera será **Caricatura Política** y la identificaremos con una **A**, segunda estilo **Disney**, será con la letra **B**.



Clases de dibujo

PASO No 1A, Observar.

Antes de empezar a dibujar, escogemos a nuestra "victima" por así decirlo, en mi caso yo usaré a una persona que desafortunadamente **Todos** conocemos, el es: **Adolfo Hitler**.

Hitler, era una persona enferma y de mal carácter (juntemos el deseo de gobernar el mundo de **Cerebro** y la estupidez de **Pinky**) y es por eso que haremos una caricatura para reírnos un rato de este ser. Pueden usar fotos u observar detenidamente a la persona en cuestión, así les será mas fácil.

Como pueden ver, éste sujeto cuenta con una nariz puntiaguda, frente amplia, corte de cabello de niño babas, orejas grandes, arrugas y un ridículo bigote. Ahora empecemos a caricaturizar a este sujeto, **OK?**.

PASO No 2A, Imaginar es Reir.

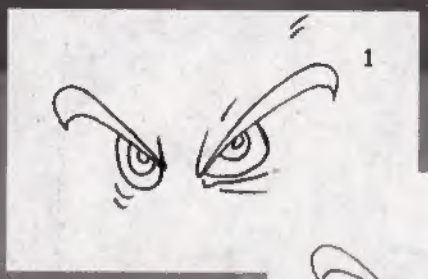
Ya que hemos observado a nuestra victima, imaginemos como sería en una caricatura, con todos esos defectos que encontramos y como podríamos pasarlo al papel, una vez que te lo haz imaginado créeme, empezarás a sonreir.

PASO No 3A ¡¡¡A DIBUJAR!!!

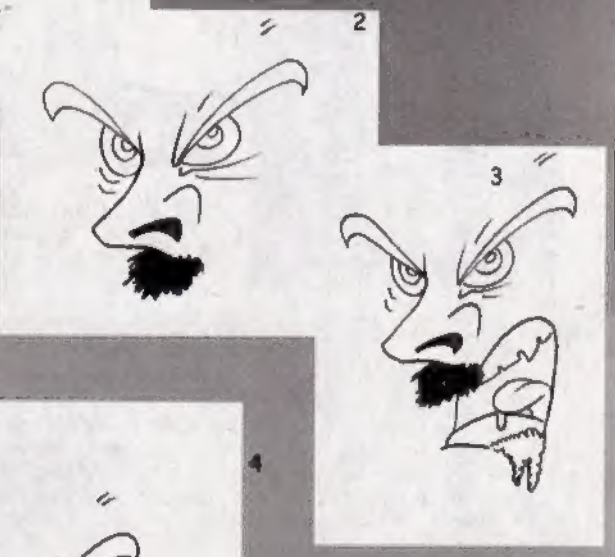
Aquí te mostrare (con mi estilo de caricatura) paso a paso de cómo haré la caricatura, pero recuerda **Tu Eres Distinto y Unico**, es por eso que tu estilo debe salir a flote cuando hagas tus obras.

Nota: en las caricaturas es recomendable empezar a dibujar los ojos, ya que como no tienes un patrón de pasos a seguir, es mas fácil que mantengas la perspectiva si empiezas por donde te digo, pero como dije antes, **Cada Quien Tiene Su Estilo.**

Clases de dibujo



1A. Empezamos con unos ojos de malvado, (je, je, je, je) del estilo de **Director de Escuela** cuando haces travesuras.



2A. Ahora le pondremos esa enorme nariz, que podría ser el segundo piso del ridículo bigote.

3A. Pongámosle ahora la bocota, no olvides los dientes y la lengua, aquí puedes darle un toque personal y ponerle un poco de espuma como perro rabioso.

4A. Ya que tienes la parte interna de la cara, lo mejor seria hacerle el contorno de la misma, fijándote muy bien en como tiene el rostro

5A. Es aquí donde le dibujas las orejotas y el cabello.

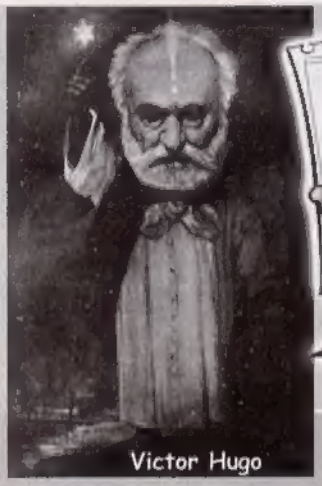
6A. ¿Ves que fácil? Ahora para hacer tu caricatura mas divertida, hazlo en posición cómica, en una de esas poses que nunca verías a alguien tan enojón como él, ponle un cuerpo de duende engreído, piernas cortas y flacas, brazos cortos y manos regordetas, recuerda siempre que estas haciendo una caricatura y la exageración es parte de la misma.

7A. ya que esta tu trabajo terminado en lápiz, lo entintas y **Listo!**

8A. Yo hice unos cuantos dibujos más para mostrarte como puedes jugar con estos pequeños pasos que te di, recuerda que tienes mucha gente alrededor para empezar a hacer tus propias caricaturas.

9A. ¿Ya esta lista tu obra de arte?... No? **Que importa!** Sigue practicando hasta que te quede **Como aTi Te Gusta**, esto es muy importante, no dibujes para los demás dibuja para ti mismo y llegarás a ser de los mejores caricaturistas del mundo.

Clases de dibujo


Victor Hugo

Brian Despain
My Oal Enigma

CLASES B ESTILO DISNEY.

Después de dibujar al monstruo anterior, descansaremos un poco pues ahora tendremos que liberar aun **Mas** la muñeca, ya que en esta parte de las clases haremos un repaso de lo que hemos visto en las clases de los números anteriores de esta tu revista **DibujArte**, aquí trataremos de entender el estilo **Disney** que a pesar de que este estilo ha sufrido demasiadas criticas, es uno de los mejores y de los mas reconocidos en el mundo entero, en esta ocasión, usare de modelo a uno de mis personajes favoritos, el es **Genio** de la película **Aladdin**, ese simpático genio fue el personaje ganador del premio interno **Disney** llamado **BCD (Best Character Design/ Mejor Diseño de Personaje)** de 1990 a 1995. ¿Listos para empezar? Pues que así sea.... **¡Comenzamos!**

PASO No 1B, EL CIRCULO.

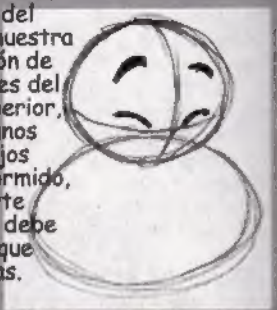
El famoso y aburrido circulo, es algo tedioso pero exager adamente necesario para aprender. Dibujen algo como un ocho aplastadopara empezar con nuestra obra de arte.

PASO No 2B, LA DIVISIÓN.

En el circulo superior de nuestro ocho, dividiremos este en 4 partes en una vista de **3/4** , recuerden que a pesar de estar haciendo un dibujo en 2D (2 dimensiones) tenemos que pensar como si fuese uno de 3D, esto es para que no quede tan

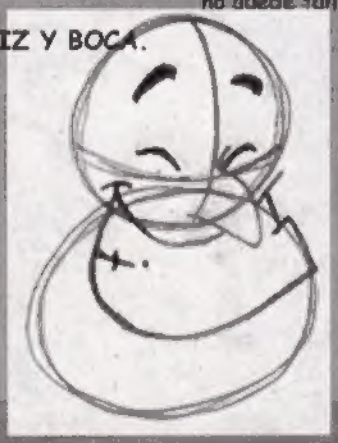
PASO No 3B, LOS OJOS.

Partiendo como referencia del centro de nuestra intersección de las divisiones del circulo superior, pongamos unos pequeños ojos de chino dormido, en esta parte también se debe agregar lo que son las cejas.



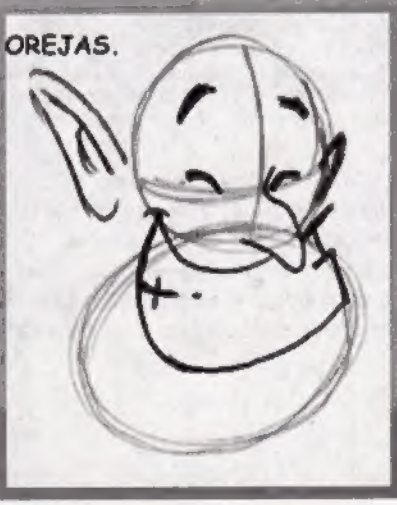
PASO No 4B, NARIZ Y BOCA.

Aquí pondremos mucha atención, ya que si recordamos la película de **Disney**, el **Genio** tenia una nariz aguileña y una boca **Muy** grande, tratemos de mantener el volumen, pues no queremos que nuestro **Genio** tenga la boca mas grande que un político de Ciudad.



PASO No 5B, LAS OREJAS.

¡Cuidado! Como este personaje tenia las orejas puntiagudas como vulcano, si no tenemos cuidado con este detalle, podríamos convertir a nuestro **Genio** en perro chihuahueño.



Clases de dibujo

PASO No 6B, EL CONTORNO DEL ROSTRO.

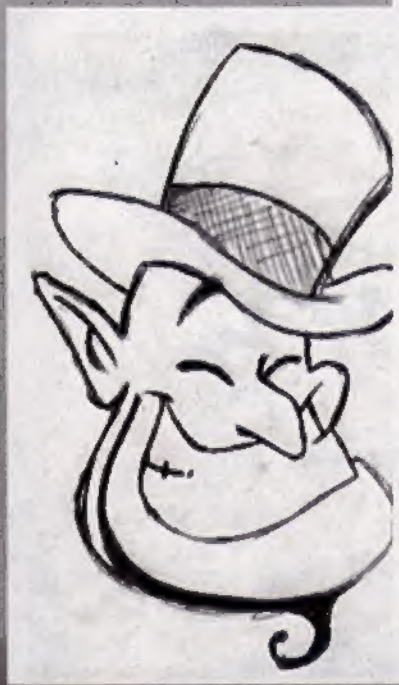
Tengamos presente que nuestro **Genio** es cacheton, pero **No** es gordo, en el contorno del rostro de nuestro personaje, se tendrá que agregar la barba, çque a su vez es parte del contorno de la cara.

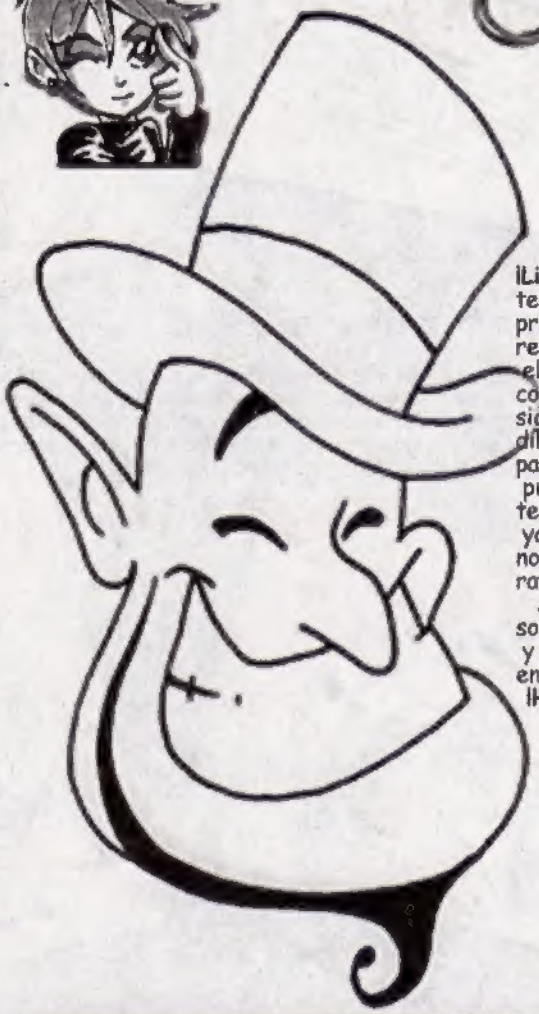
PASO No 7B, EL PELO.

En este caso yo utilizare un sombrero de copa para hacer al personaje mas divertido, el pelo se puede poner también, pero en la película el **Genio** era calvo y solo tenia una cola de caballo, si le ponen otro tipo de pelo, fíjense que parezca pelo, pues corremos el riesgo de que si no sabemos darle volumen, parecerá un nido de buitres en lugar de cabello.

PASO No 8B, LA LIMPIEZA.

Como gran final, una vez terminados todos los pasos anteriores, pasemos a remarcar las líneas mas importantes de nuestro dibujo con tinta negra (puedes usar plumillas o estilógrafos) y una vez seca la tinta, borremos despacio y delicadamente el lápiz de nuestro dibujo.



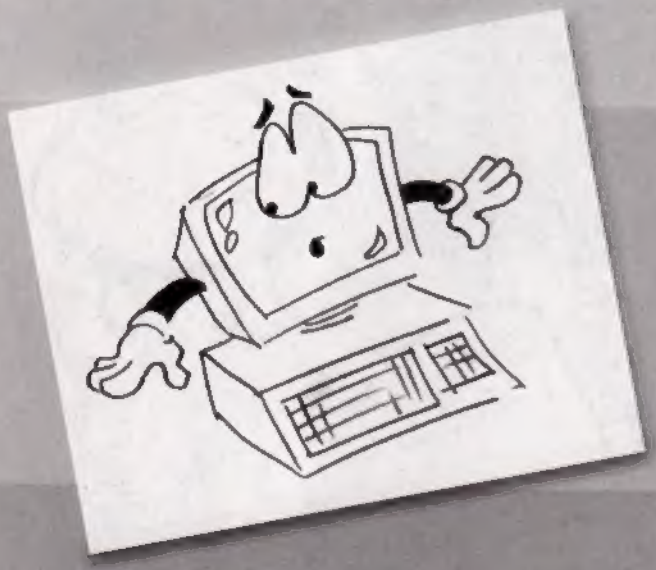


¡Listo! Nuestro dibujo esta terminado, si no te quedo a la primera, no te preocupes, recuerda de la practica nace el maestro y **Roma** no se conquisto en día, así que sigue practicando, esto de dibujar requiere de mucha paciencia y además no te puedes poner triste si no te salió, practica hasta que ya no puedas, inténtalo y no dejes que unas cuantas rayas te desanimen.

Sin mas por el momento solo me queda despedirme y espero verlos de nuevo en siguiente **DibujArte**, **¡Hasta Pronto!**

PASO 3, BRAZOS Y ¿PIERNAS?.

En esta parte de tu dibujo **Tú** tendrás que decidir si le pones piernas a tu objeto o no, de todas formas, aquí te voy a decir como puedes hacer estas dos cosas. Dale unos brazos simpáticos, es mejor hacerlos de líneas curvas para que nuestro objeto no se vea tieso y podamos darle soltura y movimiento, después puedes ponerle las piernas de la misma forma (aquí puedes ponerle cualquier tipo de zapatos, desde tenis hasta botas vaqueras, recuerda que darle vida a un objeto inanimado es también darle personalidad). **(figs. C1 y C2).**



PASO 4, ULTIMO PASO: DETALLES DEL DIBUJO.

En los pasos anteriores, pudiste haber perdido un poco la perspectiva del objeto, y en este ultimo paso repasaremos las líneas de nuestro objeto para remarcar a la vista que nuestro objeto es un ser **No Vivo** y que nosotros le estamos dando la **Vida**, que es la apariencia de movimiento, una vez hecho esto, puedes practicar dándole vida a otros objetos, así que... **Suerte!** **(figs. D1 y D2).**

Clases de dibujo

La practica hace al maestro, para finalizar aquí te mostramos algunas ejemplos de caricaturización.

Los Angeles de Charlie

Gladiador

Rocky

Wolverine

Jurasick Park 5, La Venganza de Barney

Whopi

ANIMACIÓN

En pocas palabras...

En el Siglo Pasado.

El **Siglo XX**, ha dado la pauta para que las animaciones sean algo tan común que no podamos darnos cuenta del verdadero trabajo que se necesita para realizarlas, ya que desde la primera mitad del **Siglo XX**, al principio se podían ver en los cines antes de empezar la película; poca gente de la época se interesó en el proceso de hacer una animación, pero esos construyeron el imperio de animación que existe hoy en día.

Paises como **Argentina y Francia** comenzaron a hacer películas de animación a mediados de los años 20´s; **Estados Unidos** no se podía quedar atrás así que un pobre dibujante después de ser despedido de una compañía de animación (tras haber creado al famoso conejo **Oswald**, quien mas tarde tendría el nombre de **Bugs Bunny**) fundó su propio estudio de animación, creando a un nuevo personaje que hiciera competencia a **Oswald.** El nuevo personaje seria **Mickey Mouse,** llegado el éxito con el simpático ratón, el ahora **Sr. Disney** quería hacer el primer largometraje animado y fue asi como nació **Blanca nieves y los 7 Enanos.**Een estas fechas corría el año de 1935, desde la premier (1937) de esta película a la fecha, la animación no volvería a ser lo mismo.

De Básico a Mágico.

El arte de la animación es más que dibujar bonito, es el aprender el difícil arte de observar; al principio de la animación, no se contaba con la tecnología de ahora, por ejemplo: antes se grababa la animación al mismo tiempo que se producían los sonidos de la misma, además de la música, todo tenía que estar perfectamente sincronizado, los artistas fueron revolucionando la manera de hacer animaciones, al tiempo que la tecnología se los permitía, y cuando esta no estaba a la par de los artistas, estos tenían que improvisar, tal es el caso de la película de **Disney Pinocho** (1939). Si ven esta película podría decirse que tiene efectos en **3D** (3-Dimensiones) y hasta cierto punto... los tiene

La Compañía Disney **creó** una especie de escenarios reales donde se podían poner los acetatos y fondos, de tal manera que fueran completamente independientes y darle profundidad a la animación; es asi como convertían herramientas básicas en la magia de la nueva tecnología mecánica para animación. Otros excelentes ejemplos del trabajo evolutivo de la compañía **Disney,** fueron las películas **Fantasía** (1940) en la que se aprecia a **Mickey Mouse** hablando e interactuando con el ,maestro **Leopold,** quien es el director de la orquesta en ésta película, la otra sería Mary Poppins en la cual se puede ver al actor **Dick Van Dyke,** bailando con unos pingüinos y todos siguiendo los pasos del actor. Si recordamos que en esos años no existía la "famosa" pantalla azul, podríamos decir que fue una labor increible, pero tomemos en cuenta que tampoco fue la primera vez que se vio algo parecido. Fue **Disney** quien lo hizo en un largometraje, pero fue la **MGM (Metro Goldwing Meyer),** quien lo hizo primero en un cortometraje. En esta animación se ve al ratoncito **Jerry** de la serie **Tom & Jerry** bailando e interactuando con un famoso bailarín de la época.

La animación en la segunda mitad del siglo pasado, revolucionó increíblemente, ya que ahora las "caricaturas" se podían tener al alcance del televisor, los pioneros de las animaciones por **TV** fueron los señores conocidos como **William Hanna y Joseph Barbera,** creadores de la mayoría de las "caricaturas" con las que crecieron cuatro generaciones.

La tecnología crecía entonces a pasos agigantados y para el año de 1985 la compañía **Disney** nos ofrece la primer película con efectos de computadora: **Tron.** Fue entonces cuando los ojos volvieron a mirar con interés las animaciones, pues como dije antes, la televisión nos ofrecía tantas cosas, (entre ellas las "caricaturas") que las animaciones

no eran tan importantes. Los productores y animadores se dieron cuenta del potencial de la computadora y fue entonces cuando...

...Entra la Nueva Era de la Animación.

A finales del siglo pasado, la computadora era un medio muy importante para la animación, pues se había vuelto una herramienta tan necesaria como los mismos animadores; los costos de producción bajaban enormemente y ahorraba mucho tiempo.

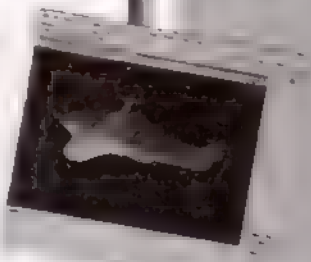
La innovadora compañía **Disney,** que no había ofrecido películas de calidad (como la caracterizaba cuando vivía el **Sr.Walt Disney**) promociona en el año de 1989 la película **La Sirenita.** Esta fabulosa película fue la primera animación de **Disney** en usar las extensas posibilidades de la computadora, dando así la pauta a otras compañías de animación en usar la computadora para sus proyectos

La década de los noventas explota con la nueva tecnología en películas y salen películas como **Parque Jurasico,** que es un excelente muestra del manejo de la computadora para los **Efectos Especiales** véanse los **Dinosaurios** éstos maravillosos efectos prehistóricos, se los debemos al **Sr. George Lucas**, quien desde su primera película de la trilogía **Guerra de las Galaxias** ha experimentado con los efectos especiales fundando así su propia compañía de efectos llamada **ILM (Industrial Ligth & Magic).**

Para el año de 1995 la compañía **Pixar**, una empresa de animación por computadora subsidiada por **Disney**, lanza su primer largometraje al mercado; este es: **Toy Story**. Por otro lado en ese mismo año se estrena la película **Jumanji,** otra película de animales salvajes interactuando con actores reales, en esos años no sabíamos la magnitud que tendrían las computadoras en el cine, la **TV** y la animación.

En **TV** podemos mencionar las series que antes fueron **"caricaturas normales"** y ahora son en **3D: Las nuevas aventuras de Johnny Quest, Action Man, Storm Troopers y Transformers: Beast Wars,** por solo mencionar algunas

En ultimas fechas (hace 3 años) hemos tenido un increíble alcance tecnológico, es así que películas como **Matrix, Titan AE y Dinosaurio** (muy a pesar de terrible fracaso), **Lain** y muchas otras que serían imposibles de nombrar por falta de espacio, han quedado catalogadas como películas pioneras en la nueva era de la animación y efectos especiales, llegando así a lo ultimo de la animación.



Del Cine a Tu... ¿PC?

Las computadoras, que antes estaban al alcance de unos cuantos, se han vuelto en estos días parte de la vida diaria y parcialmente "económicas", es por eso que muchas compañías han sacado sus propios "programas" a la venta de la gente; es decir, podemos comprar el programa con el que trabaja el **Sr. George Lucas** en su casa y hacer nuestra propia versión de las batallas con las naves espaciales.

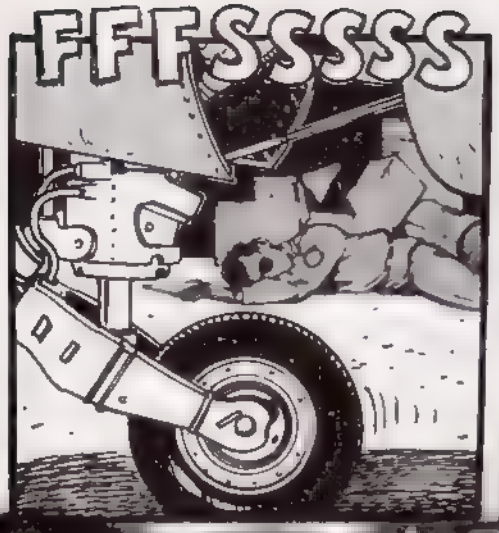
Programas como **Softimage XSI, Maya, Extreme 3D, 3D Studio Max,** entre otras, se pueden conseguir en el mercado, los precios no son tan accesibles para cualquier persona, mas no imposibles de comprar.

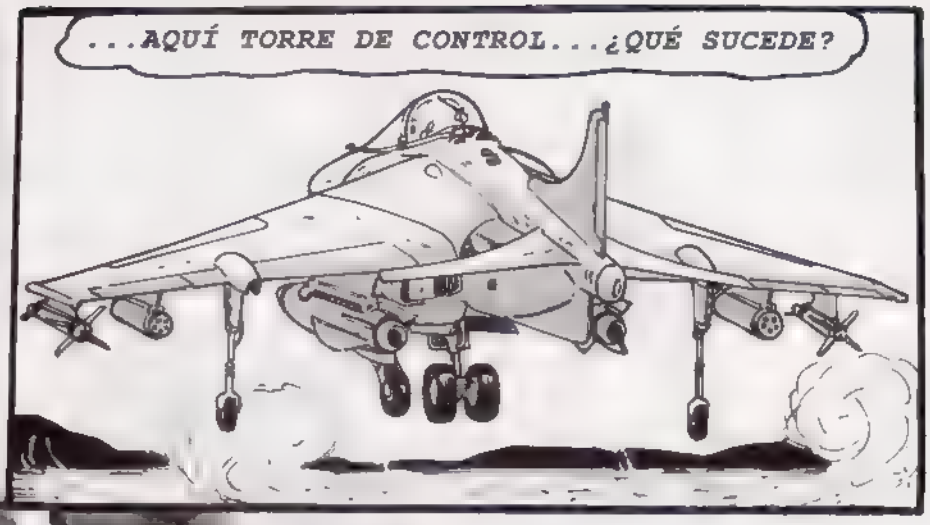
Un Final de Animación.

Para terminar, podemos decir que la animación fue una arte nacido a principios del siglo pasado y en casi los cien años de su existencia, ha llegado a formar una parte muy importante en los medios de comunicación. Ya sea en películas o series de **TV**, la animación esta presente, así que si no puedes estudiar animación o crees que no tienes el talento para dibujar, no te preocupes, pues existen programas que pueden ayudarte a modelar tus personajes en **3D**, además que puedes hacer tus propios escenarios.

Para terminar, ten en cuenta que la animación no es fácil, pero tampoco imposible. Aquí en **México** se encuentran grandes animadores, muchos de ellos han trabajado en **Disney**, y gracias a ellos que abrieron camino en el mercado internacional, éste país tiene fama de tener talento para animaciones, lástima que no contemos con una buena **Universidad de Animación.**

ZONA MILITAR 56: BASE AÉREA DE MEZCALITO.
"BIEN, CAPITÁN MAYNES... SE LE HA ASIGNADO SU MISIÓN. CONOCE SU OBJETIVO...
...HA SIDO ENTRENADO PARA OBEDECER ÓRDENES SUPERIORES...
...Y ESTAS EN ESPECIAL, DEBERÁ CUMPLIRLAS...
¿LLEVO CARGA COMPLETA? ¿HICIERON EL CAMBIO A MISILES AIRE-TIERRA?
¡LISTO, SEÑOR! PERO PARECE HABER ALGUNA CONFUSIÓN...
¿ME PERMITE VER SU HOJA DE ÓDENES, CAPITÁN?
¡THUD!
...HASTA EL FINAL."

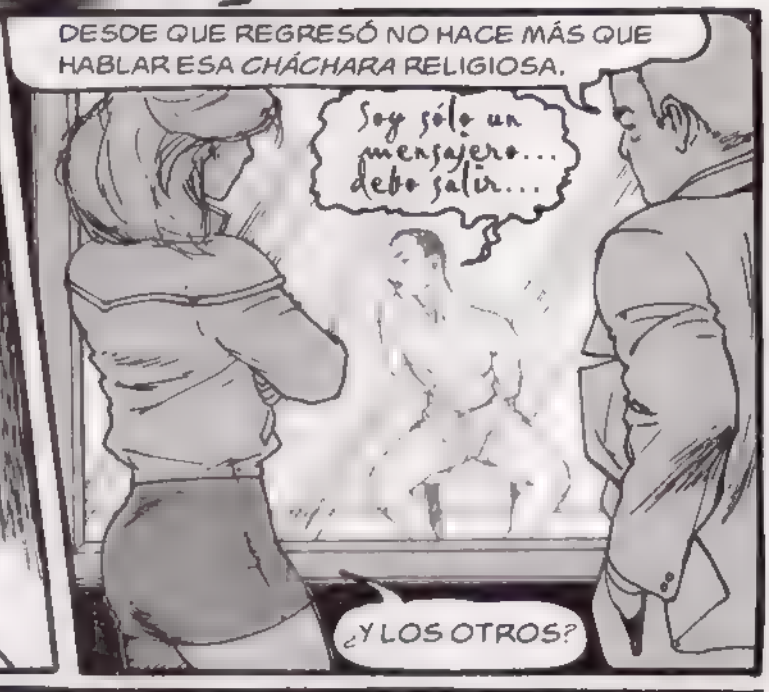


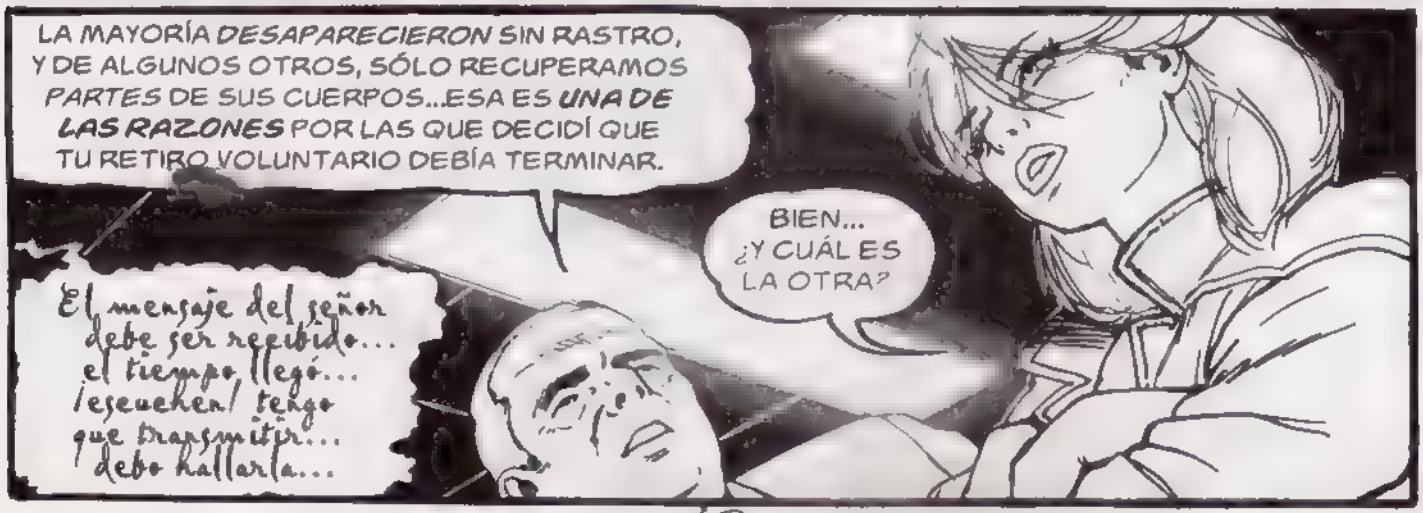


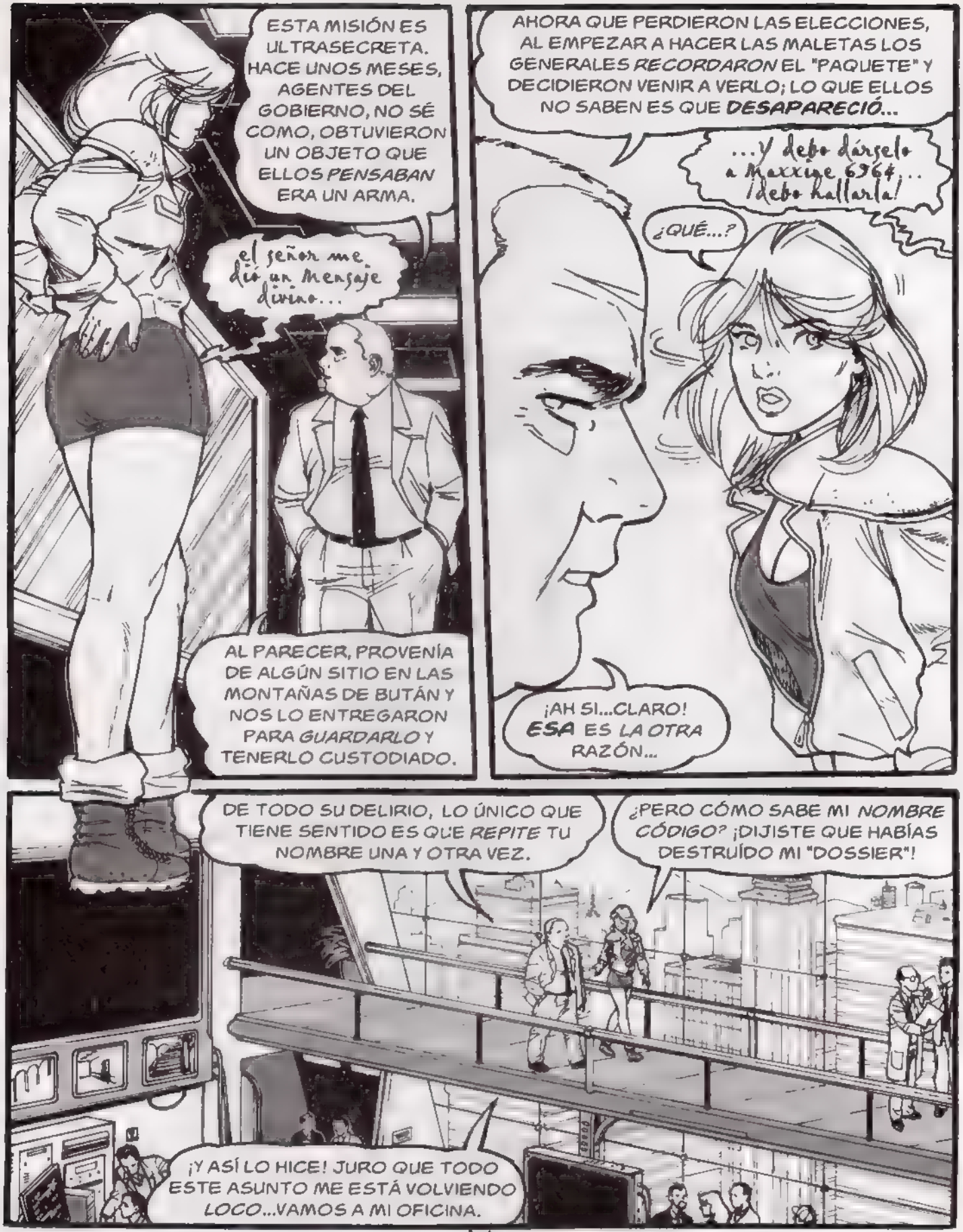
DaeZA

por MONO

2.-"Dale mis saludos a tu General."

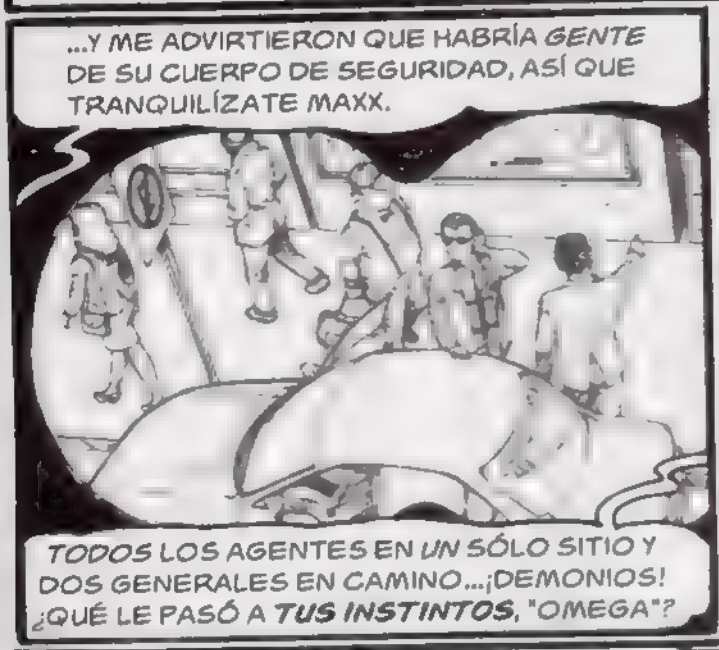




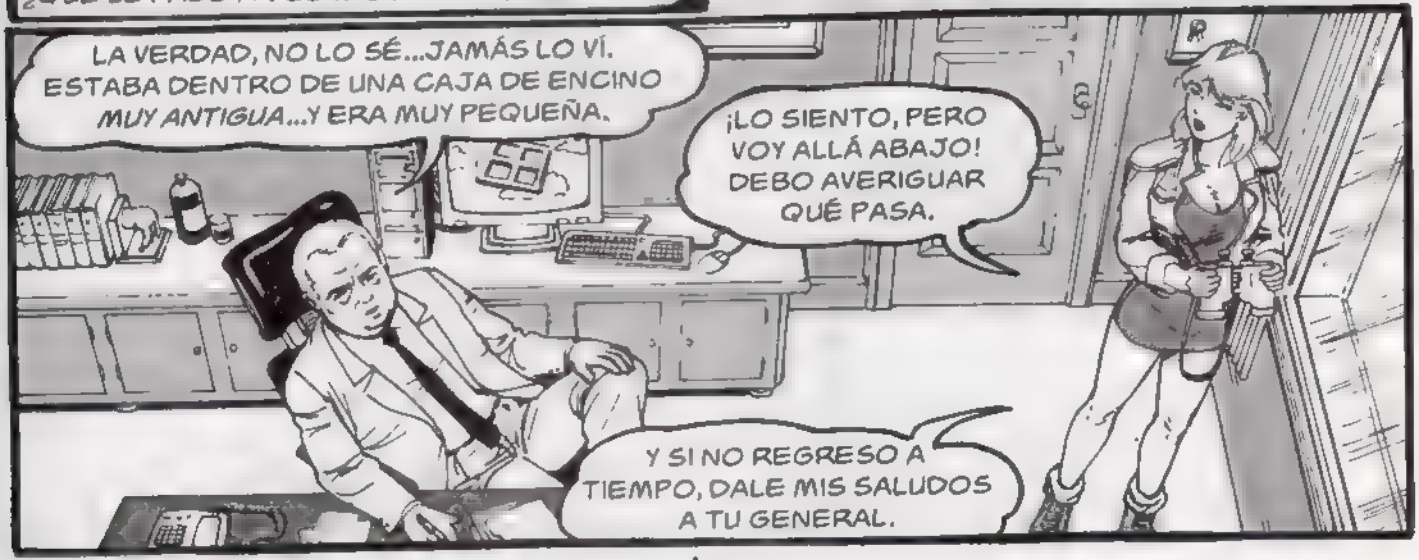

ESTA MISIÓN ES ULTRASECRETA. HACE UNOS MESES, AGENTES DEL GOBIERNO, NO SÉ COMO, OBTUVIERON UN OBJETO QUE ELLOS PENSABAN ERA UN ARMA.
¡el señor me dió un mensaje divino...
AL PARECER, PROVENÍA DE ALGÚN SITIO EN LAS MONTAÑAS DE BUTÁN Y NOS LO ENTREGARON PARA GUARDARLO Y TENERLO CUSTODIADO.
AHORA QUE PERDIERON LAS ELECCIONES, AL EMPEZAR A HACER LAS MALETAS LOS GENERALES RECORDARON EL "PAQUETE" Y DECIDIERON VENIR A VERLO; LO QUE ELLOS NO SABEN ES QUE DESAPARECIÓ...
...Y debo dárselo a Maxxine 6764... ¡debo hallarla!
¿QUÉ...?
¡AH SI...CLARO! ESA ES LA OTRA RAZÓN...
DE TODO SU DELIRIO, LO ÚNICO QUE TIENE SENTIDO ES QUE REPITE TU NOMBRE UNA Y OTRA VEZ.
¿PERO CÓMO SABE MI NOMBRE CÓDIGO? ¡DIJISTE QUE HABÍAS DESTRUÍDO MI "DOSSIER"!
¡Y ASÍ LO HICE! JURO QUE TODO ESTE ASUNTO ME ESTÁ VOLVIENDO LOCO...VAMOS A MI OFICINA.

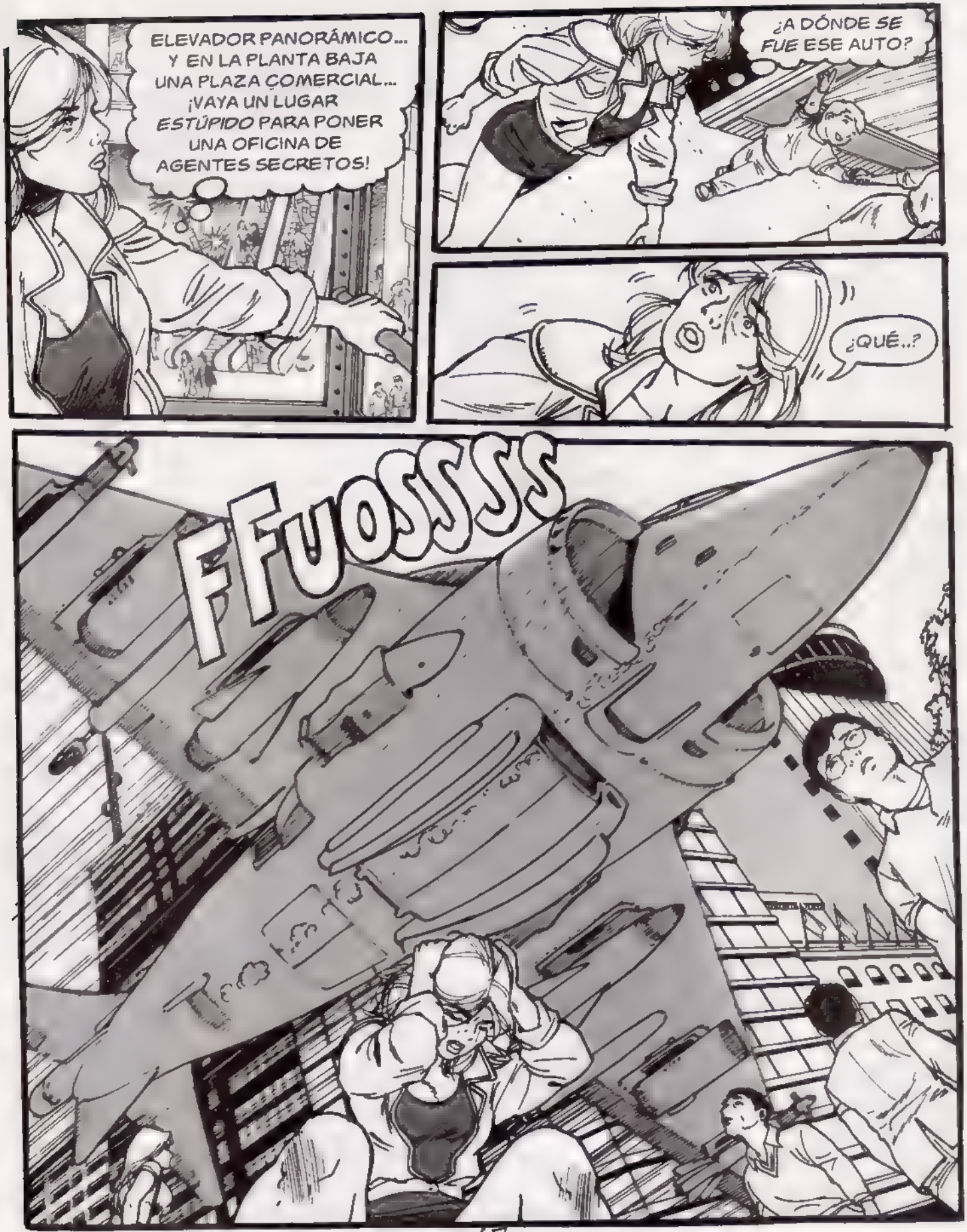
Y POR SI FUERA POCO, DEBEMOS ACTUAR A *CONTRARELOJ*, PORQUE YA PERDÍ DEMASIADOS HOMBRES Y TIEMPO EN ESTO Y TODAVÍA NO...
¿MAXX? ¡NO LO PUEDO CREER!
¡SIGUES IGUAL DE GUAPA! EL VIEJO HIZO UN EXCELENTE TRABAJO REUNIENDO A *TODO* EL EQUIPO!
¿"H-HALCÓN"?
¡ASÍ ES!
¡COMO EN LOS BUENOS TIEMPOS! Y DIME... ¿PIENSAS VOLVER A TU ANTIGUO PUESTO? ASESORA LEGAL...O *ALGO POR EL ESTILO*...¿CIERTO?
P-PUES SÍ... YA SABES QUE LO *MÍO* SON LOS NÚMEROS.
¿QUÉ ES *ESO*?
OYE MAXX ¿TÚ SABES...?
...*POR QUÉ* NOS JUNTARON A TODOS AQUÍ? PORQUE PARECE...
...¡QUE *NADIE* SABE NADA!
TÚ ERES LA MANO DERECHA DE "OMEGA", ASÍ QUE *ALGO* DEBES DE SABER...¡VAMOS!
PUES NO...A DECIR VERDAD, NI SIQUIERA SABÍA QUE ESTO SERÍA UNA *REUNIÓN* DE EX-AGENTES DE A.R.P.A.

DESPUÉS DE LA REUNIÓN CON LOS GENERALES, *TODOS LOS AGENTES* IREMOS AL BAR KARAOKE DE ALLÁ ABAJO A DIVERTIRNOS... ¿QUIÉRES ACOMPAÑARNOS?
E-ESTE...SI... ¡NOS VEMOS DESPUÉS!..."OMEGA",¿TIENES UNOS PRISMÁTICOS?
SÍ ¿POR QUÉ? ¿SUCEDE ALGO?
TAL VEZ...¿ENTONCES LA REUNIÓN SERÁ *AQUÍ*? ¿***HOY***? ¡DEBISTE DECÍRMELO, MALDICIÓN!


...Y ME ADVIRTIERON QUE HABRÍA *GENTE* DE SU CUERPO DE SEGURIDAD, ASÍ QUE TRANQUILÍZATE MAXX.
TODOS LOS AGENTES EN *UN* SÓLO SITIO Y DOS GENERALES EN CAMINO...¡DEMONIOS! ¿QUÉ LE PASÓ A ***TUS INSTINTOS***, "OMEGA"?

¡ESPERA, *SÉ* A DONDE VAS! PERO *NADIE* APARTE DE LOS GENERALES SABE DE ESTO; ADEMÁS, EL GENERAL MILLÁN ES CASI UN HERMANO PARA MÍ Y YO...
ESTÁ BIEN, ¡*CAMBIEMOS* DE TEMA! HÁBLAME DE MI MISIÓN ¿***CÓMO ES*** EL OBJETO QUE BUSCO?


LA VERDAD, NO LO SÉ...JAMÁS LO VÍ. ESTABA DENTRO DE UNA CAJA DE ENCINO *MUY ANTIGUA*...Y ERA MUY PEQUEÑA.
¡LO SIENTO, PERO VOY ALLÁ ABAJO! DEBO AVERIGUAR QUÉ PASA.
Y SI NO REGRESO A TIEMPO, DALE MIS SALUDOS A TU GENERAL.

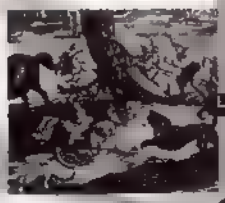

ELEVADOR PANORÁMICO... Y EN LA PLANTA BAJA UNA PLAZA COMERCIAL... ¡VAYA UN LUGAR ESTÚPIDO PARA PONER UNA OFICINA DE AGENTES SECRETOS!
¿A DÓNDE SE FUE ESE AUTO?
¿QUÉ..?
FFuoSSSSS

KAPOW
BR-BRROOM
KROOP
...una verdadera zona de desastre, ya que después de la terrible explosión, el edificio se ha colapsado, Laura...
A la redacción continuan llegando informaciones un tanto contra-dictorias...
DESPUÉS DE UN DÍA DE TRABAJO... UNA BUENA CERVEZA Y UN TACO. SI SEÑOR.

...un ejemplo es que mientras las autoridades dicen que sólo la plaza comercial funcionaba y el rascacielos estaba vacío, una fuente confidencial nos confirmó que en el piso 48 se celebraba una reunión de...
ESPERA AMIGO...
DÉJAME CENAR.
...todos los ex-agentes de la desaparecida agencia de inteligencia A.R.P.A.; Por otro lado, mientras testigos oculares afirmaron...
¿QUÉ...? ¿A.R.P.A.?
...haber visto un avión militar estrellarse contra el edificio, fuentes oficiales negaron rotundamente...
¿REUNIDOS?
¿Y MUERTOS...?
...el rumor de que uno de sus caza-bombarderos había sido robado; Y de última hora, a llegado a varias agencias noticiosas un mensaje algo confuso, de un grupo fundamentalista religioso desconocido hasta hoy; La carta, por la forma en que está escrita, hace difícil...
EL ÚNICO QUE PUDO REUNIRLOS ES "OMEGA", SÓLO ÉL CONOCÍA NUESTRAS VERDADERAS IDENTIDADES...¡INFELIZ!
MONOI
...decir si tiene o no relación alguna con el desastre ocurrido hoy; En ella se menciona el robo de un "Objeto Sagrado" y culpa de a occidente de ello; También dice que los culpables sufrirán las consecuencias "más allá de lo imaginado". Al parecer, el lugar de origen de este comunicado es la zona montañosa de...
JAMÁS SE COMUNICÓ CONMIGO, ESO QUIERE DECIR QUE FUNCIONÓ MI PANTALLA...REALMENTE PIENSA QUE ESTOY MUERTO.
¿EN VERDAD ACABASTE CON TODOS, "OMEGA"? ¿Y MAXXINE? ¿ELLA TAMBIÉN ESTABA ALLÍ?

CONTINUARÁ

Texto, recopilación y traducciones de:
Alejandro Alvarez Rodríguez.


LA CACERIA DE CALLOT

La Caricatura en el Mundo

PERSONAJE DE KARL SPITZWEG

PERGAMINO EGIPCIO

EL MONTE FUJIYAMA DE HOKUSAI

Desde los principios de la humanidad, el arte ha sido una necesidad para comunicarse. Podríamos decir que las pinturas rupestres fueron el primer intento de transportar la realidad a un medio gráfico, con una estilización. De la civilización egipcia se conserva hasta nuestros días un papiro, en el cual cuatro personajes son representados con cabezas de animales, ("Concierto de Los Animales"). Del arte **Griego** existe un retrato cómico del poeta **Hipponax,** atribuido a **Bupalus** o Atenas. En **Francia** existe en el **Museo de Avignon** una figurilla caricaturesca del emperador romano **Caracalla** o "Las caritas sonrientes" de la cultura **Totonaca** La **Caricatura** se ha transformado en una parte esencial de la expresión humana, rebasando fronteras, clases sociales, etc..

EL CARNAVAL EN LA ESCALA DE MILAN DE DORE

EL POETA POBRE KARL SPITZWEG

Breve Historia de la Caricatura

Un mirada al horizonte histórico de ésta materia podría extenderse de una manera tediosa, acumular ejemplos vitriólicos (terribles) y grotescos de los siglos **XVI, XVII y XVIII.** Pero es libre quien desee tomarse el trabajo de bucear en el océano de la historia del arte y abrevar en las fuentes originales del estro (inspiración) de **Jacques Callot** (procedente de **Lorraine, Francia**), precursor de **Daumier,** a quien podemos emparentar con la visión del gran **Alberto Durero, de Da Vinci, Brueghel** "El Viejo", **del Bosco, de Goya y de Rembrandt.** Es paradójico pero toda la tecnología actual se nota en los creadores del cómic, la formación clásica, los cánones de la antigüedad y los trucos de los xilógrafos y aguafuertistas que acabó de enumerar y gravitan en el horizonte del arte del presente. Pero volvamos a **Callot,** del que daremos en próximas entregas el resumen de sus aportaciones.

EL JUDIO ERRANTE DE DORE

La Pluma Contra la Espada

Así, el análisis es dirigido a rescatar el raro y difícil arte de la síntesis humorística plasmada en la dosis adecuada de trazos y frases que en ocasiones rayan en la genialidad. Provocando la demanda del público y el interés de los especialistas, debo remarcar el hecho de que el gran **Hokusai,** en su serie del monte **Fujiyama,** retrató a los campesinos de una manera humorística o en "caricatura" sin ninguna intención de burla, pues la posición

LA CORTE DE LOS MILAGROS DE DORE

NOVIOS

social de los artistas populares, en aquella época los obligaba a portar rótulos estampados en la ropa. Actitud represiva impuesta por el poder del estado, similar al que daba categoría de sirvientes a los genios de la música en **Europa,** como **Bach, Mozart y Haendel.**

Volvamos a **Hokusai** quien, al inmortalizar a sus personajes, igual que **Toulouse-Lautrec,** plasmó con la más fina ironía, la cabal e insolente humanidad de éstos personajes a los que **Gustavo Dore;** famoso por sus ilustraciones de la **Biblia** en su célebre escena de la corte de los milagros de **París,** resalta la figura de **Esmeralda** "la gitana", del **Jorobado de Notre Dame.**

Así como la grandiosa escena del último baile de la temporada **Carnaval** en la **Escala de Milán,** o el arcano de la tradición judeocristiana del legendario **Judío Errante.**

Comienzos de la Era Editorial.

El campo de expansión de los caricaturistas fueron los diarios con intenciones morales, políticas, simplemente satíricas. **Spitzweg** retrató a sus personajes ridículos en **Alemania,** país donde la caricatura podría reclamar sus más antiguos precedentes editoriales. Desde 1845 se publica en **Munich,** el **Fliegende Blatter;** entre cuyos colaboradores ha figurado **Adolf Oberlander,** a quien debe reconocerse la creación de un dibujo, en donde están contenidos los elementos para una iconografía de los gestos cómicos. Pero quizá entre los maestros del cómic, debe cederse el lugar eminente a **Wilhelm Busch** (1832-1908) de quien presentamos una secuencia de cuatro diseños.

SECUENCIA DE WILHELM BUSH

GABROCHEA POR EUGENIO SUE

En la colina de **Montparnasse** se proyecta un personaje que medraba en los alrededores del primer cabaret de **París: El Corinto.** En la calle **San Martín,** fue retratado a los seis años y luego a los once por **Victor Hugo,** y también **Eugenio Sue** lo retrata en sus misterios de **París.** Éste personaje muere en los motines de los **Comunards** a los 14 años en 1832, por lo que nuestros estudiantes predilectos deberán tomar nota de esto

EL CORINTO

HUMOR Y PESADEZ DE ADOLF OBERLANDER

GABROCHEA A LOS 11

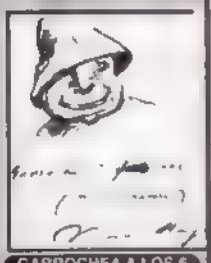
TEMA CENTRAL

Teoría Comunicativa.

Por: Rodrigo Alvarez y Alex Melchor.

Entre el **Arte Secuencial** (cómic) y la **Caricatura,** existe una línea divisoria muy débil, en su consolidación moderna. Cabe destacar que el **Arte Secuencial** toma a la caricatura como un género y estilo de dibujo, como en el caso de las tiras cómics de **Dick Tracy, Archi, Mikey Mouse, Pokemon, Tin Tin,** etc.

En el libro **Understanding Cómics, de Scott Macloud** (del clan **McCloud**) se describe con increíble simplicidad la relación que tenemos con las caricaturas. Un icono es una representación gráfica de algo; es un contenedor de significado, y ese significado se lo ponemos nosotros como cultura. En el arte gráfico, mientras más icónica sea una representación, más esfuerzo ponemos de nuestra parte para dotarlo de significado. Este esfuerzo no sólo es inconsciente; también es automático.



GABROCHEA A LOS 6

El poder que tienen las caricaturas es que, al recurrir a una representación icónica, nos pide más esfuerzo mental; porque llenamos al significante con nuestro significado, nos identificamos más con él. Lo que **McCloud** dice, es que, al ver una caricatura, inconscientemente nos estamos viendo a nosotros mismos.

Raices

Citando a **Jorge de Buen Unna;** "La escalada de la comunicación, iniciada en el **Renacimiento,** ha obligado a la gente a alfabetizarse en un nuevo orden, relacionado con las for

DEUFCHE ILUSTITIRE SEITUNG

BEBE CON ABUELOS 1929

mas específicas de los medios, y no sólo en la escritura. El lenguaje escrito que conocemos hoy, está conformado por las soluciones que los viejos copistas y editores dieron para los problemas de comunicación. A lo largo de los siglos, las mejores ideas se han convertido en los preceptos que hoy constituyen el <<canon editorial>>, convenciones que nuestro subconsciente comienza a aprender desde el primer día en que abrimos un libro. Gracias a un aprendizaje similar, entendemos también los mensajes de la radio, el cine y la televisión".

FRIVOLIDAD DEL HOGAR DE JOYCE DENNIS

En este sentido nos remitimos directamente con el maestro **Marshall McLuhan** (¿del clan **McLuhan**?), que inicia la polémica en su teoría sobre cómo podemos establecer en dónde comienza el medio y dónde termina el emisor. Ya que sólo los seres vivos pueden asimilar y llegar a entender un mensaje; el mensaje mismo sólo es un vehículo, pero contiene partes esenciales del autor o autores. Como todas las especies, el ser humano en su vida está plagado de la adaptación de su medio ambiente. Gracias a la capacidad de razonar que posee el ser humano, el mensaje es discurrido y articulado a la situación y persona indicada.

Como ejemplo, una persona se dirigirá de una forma a un taxista, quien lo lleva a su destino, y de otra forma, a un familiar: esposo(a). Aunque el mensaje sea el mismo: <<quiero ir a casa>>, con el segundo caso tendrá mas consideración y proyectará diferentes ademanes o actitudes.

CLARK GABLE POR STENDEL

Tan Cerca y Tan Lejos McLuhan también habló de los medios fríos y calientes, donde un medio frío transporta menos información que un medio caliente. Los medios calientes, al inundar de material al cerebro, le impiden hacer relaciones propias y desarrollar la creatividad (ejemplo: las telenovelas idiotizantes con información visual, auditiva, verbal, situacional, etc, contra a un libro, que sólo tiene información visual simbólica). ¿Cuál es la relación? Que la caricatura, como medio más frío que el dibujo realista, permite al lector trabajar más con la imaginación; es decir, permite la identificación.

EL JUGADOR DE FOOTBALL JUGANDO AJEDREZ

Ahora, algunos estilos occidentales y sobre todo el estilo gráfico japonés, es mucho más icónico que el occidental; los personajes dibujados con más realismo se sienten un poco más "lejos"; destacan su otra edad y se diferencian de nosotros mismos. En contraste, los dibujos más icónicos, es decir, con menos detalles realistas, son con quienes nos identificamos más fácilmente. Puede verse entre el estilo de dos figuras lejanas y distantes, como los padres de la **Vaca y el Pollito**, y la simplicidad en los trazos de **Bellota y Bombón,** de las **Chicas Súper Poderosas;** todos ellos de **Cartón Network.**

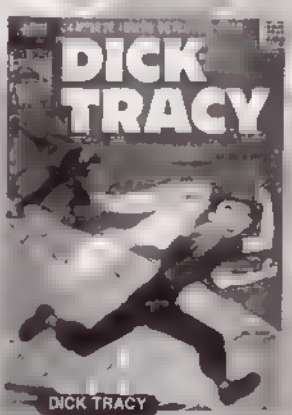
DIFERENTES APUNTES POLITICOS DE SENADO EN PLAISI DE FRANCE

Las Chicas Superpoderosas

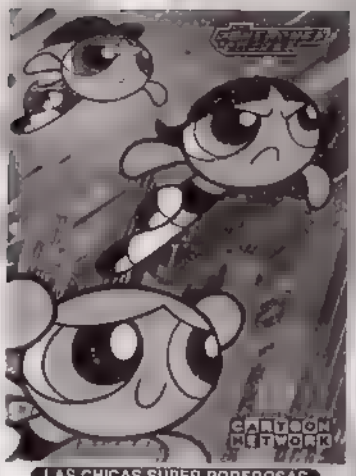
Por **José Signoret**
Dulce Visual

RUNDOLF CHURCHILL POR MAX BEERBHOM

Es interesante observar cómo una caricatura puede obtener popularidad entre un público mayor al que está destinado; es el caso de muchas caricaturas japonesas, que suelen tener temáticas un poco más adolescentes que las hechas en **Estados Unidos,** sin embargo las **Chicas Superpoderosas** suelen abordar temáticas completamente infantiles y/o inocentes, sin el mensaje moral de otras historias de superhéroes y aún así podemos ver en la calle a chicas mayores de quince años utilizando mochilas y accesorios con los personajes de esta serie de **Cartoon Network**.
La razón es muy sencilla, les gusta el lenguaje visual de la serie, un tipo de estilo retro que ha estado muy de moda en los últimos años. Lo más probable es que muchos fanáticos de **Burbuja, Bombón y Bellota** ni siquiera vean la serie regularmente (y no se pierden de mucho), solamente se sienten atraídos por la estética de la serie.



DICK TRACY



LAS CHICAS SUPER PODEROSAS

El Origen

Las Chicas Superpoderosas fueron creadas por **Craig McCracken** mientras estudiaba en el Instituto de **Arte de California**, y se llamaban originalmente **The Whoopass Girls** (algo así como **Las Chicas Pateatraseros**). En 1995 **Hanna Barbera** lanzó al aire un programa llamado **World Premiere Toons**, en donde aparecieron por primera vez, **Johnny Bravo, El Laboratorio de Dexter** y **Las Chicas Superpoderosas** (con su nuevo nombre apto para todas las edades).

La historia comienza con el **Profesor Utonio**, quien intentaba crear a la niña perfecta, pero por un accidente mezcla el Ingrediente X (un químico) junto con la dulzura y belleza que iba en la receta original. Y así nacieron las chicas, tan perfectas que además de ser tiernas y ojonas tienen el poder para humillar a cualquier supervillano.

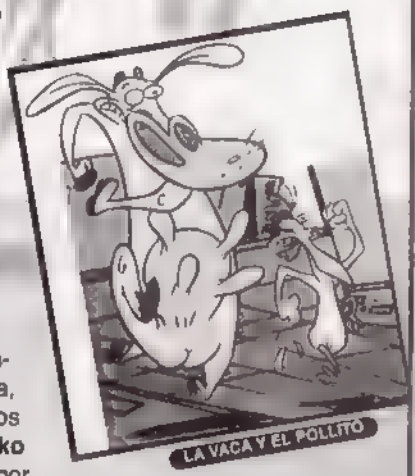
EL HOMBRE COMO SE VE A SÍ MISMO Y A LOS DEMAS. DIAGRAMA DE PENFIELD

La serie ha tenido tanto éxito que en **E.U.** ya empezó a transmitirse su cuarta temporada.

El Estilo

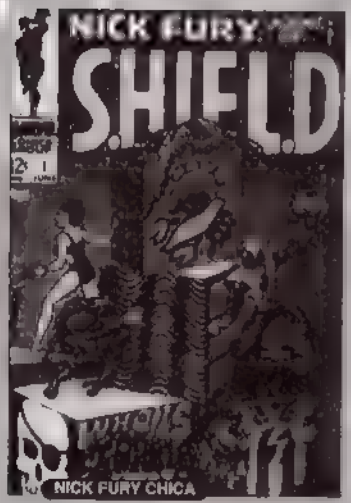
NADESICO

Craig McCracken no se da mucho crédito por su peculiar estilo de dibujo, dice que simplemente así le gusta dibujar, y recuerda que las figuras geométricas y las líneas poderosas se utilizan en las caricaturas desde hace mucho tiempo. Dice también que parte de la inspiración para sus historias viene de su gusto por los superhéroes, el cual tiene desde muy corta edad, entre sus fuentes menciona la serie de **Batman** de los 60's (**POW!**), lo cual no es mucha sorpresa.


LA VACA Y EL POLLITO

Personalmente encuentro en su trabajo reminiscencias de varios autores de cómic de los sesenta, cuando la **sicodelia** estaba de moda, sobre todo los fondos y efectos que utilizaba el genial **Jim Steranko** (en sus cómics de **Nick Fury Agent of SHIELD**, por ejemplo). Aunque **McCracken** no lo menciona tambien se muestran de manera obvia en su trabajo muchas características del anime japonés de tiempos remotos, como el uso del color y los ahora universales ojos gigantes.

Lo cierto es que aunque lo niegue, **Las Chicas Superpoderosas** tienen un estilo bastante original que se lleva perfectamente con la estética del diseño de esta década naciente, y por lo mismo no me sorprendería ver varias copias fallidas durante los próximos años.



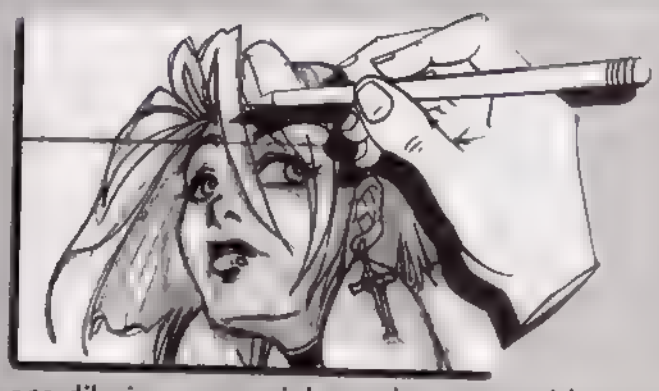
NICK FURY CHICA

BATMAN, RICHARDSON

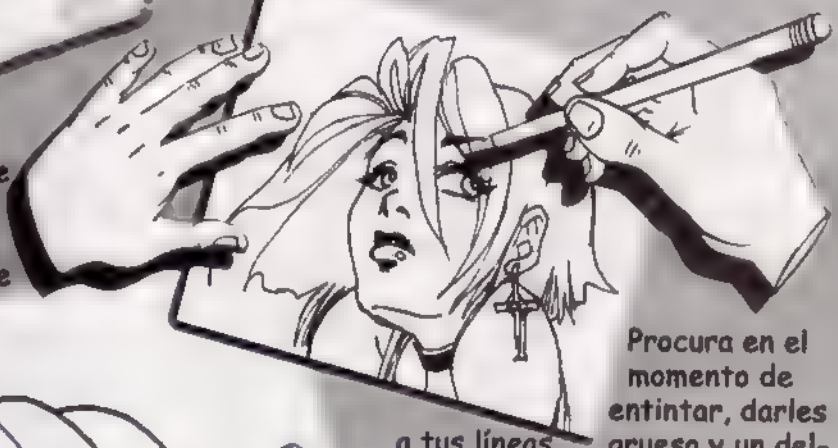
POKEMON

Clases de dibujo

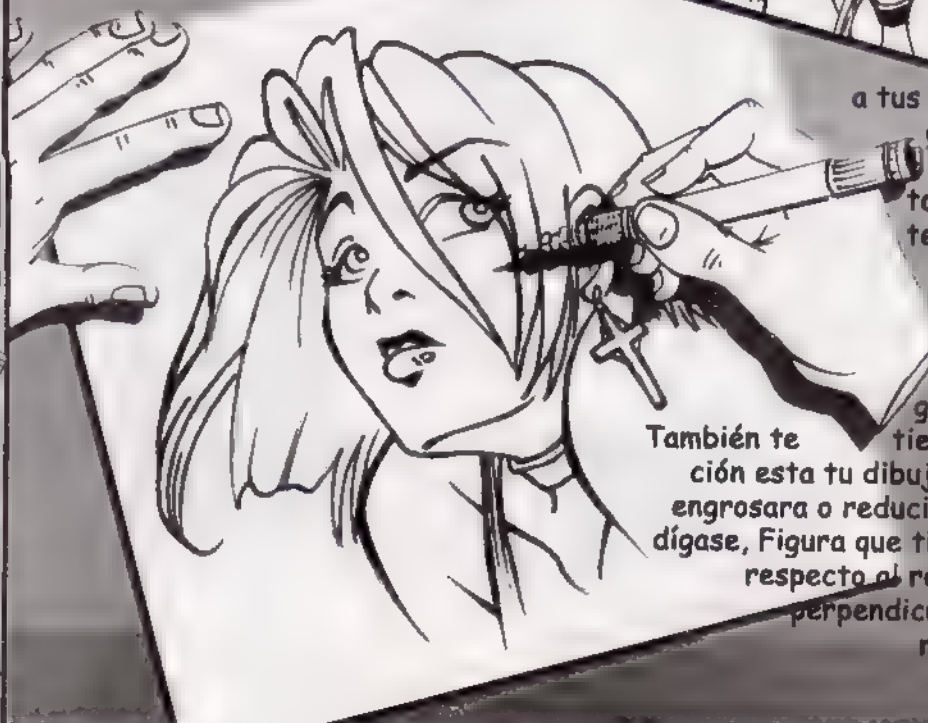
Bueno chavos, demos de nuevo otro repaso. Sus dibujos pueden hacerlos en donde quieran, servilletas, papel higiénico, en las paredes, no importa donde lo hagan.



Pero ese dibujo en especial cumple su cometido, ya que plasmo esa idea que tenias en la cabeza. Una vez con la idea afuera realizas el proceso de rigor, lo copias, lo calcas y lo pasas en limpio con el lápiz que mas te acomode. Procedes a definir con la tinta (pero no de pluma escolar) con plumillas, pinceles, estilógrafos desechables o recargables.



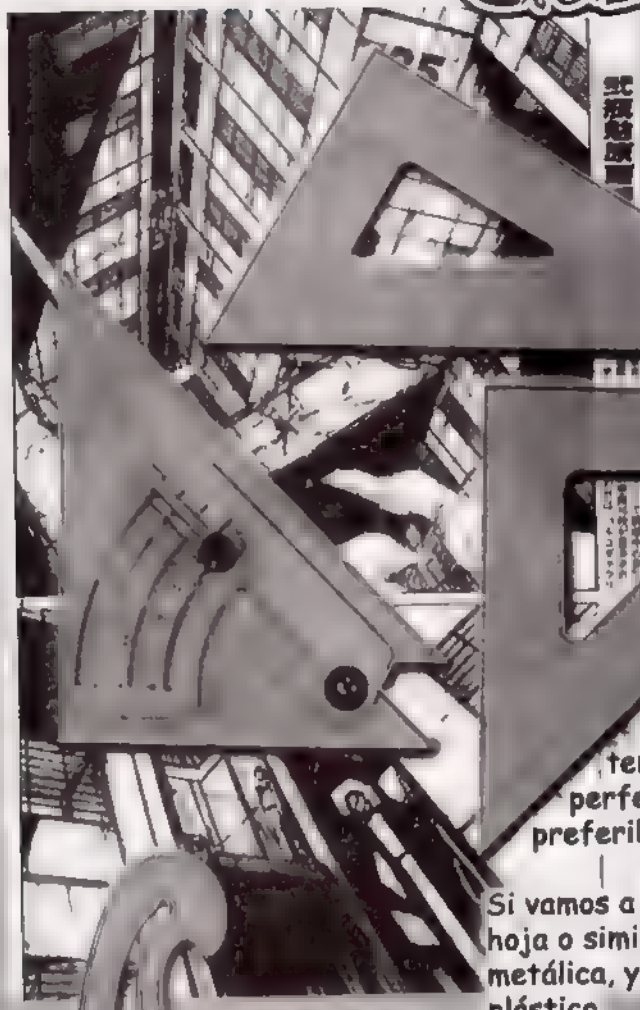
Si usas cualquier elemento de entintado, tienes que moverlo con el dedo índice únicamente, el pulgar debe de estar rígido.



Procura en el momento de entintar, darles a tus líneas grueso y un delgado ¿Para que? Pues para ayudar a dar volumen a toda tu figura. En las partes mas estiradas de la piel normalmente se ponen líneas delgadas, y en donde existe mas músculo se aumentara el grosor de la línea.

También te tienes que fijar en que posición esta tu dibujo, para delimitar como se engrosara o reducirá la línea por el Escorzo: dígase, Figura que tiene una parte girada con respecto al resto del cuerpo; en forma perpendicular al lienzo o al papel se representan los escorzos.

Clases de dibujo

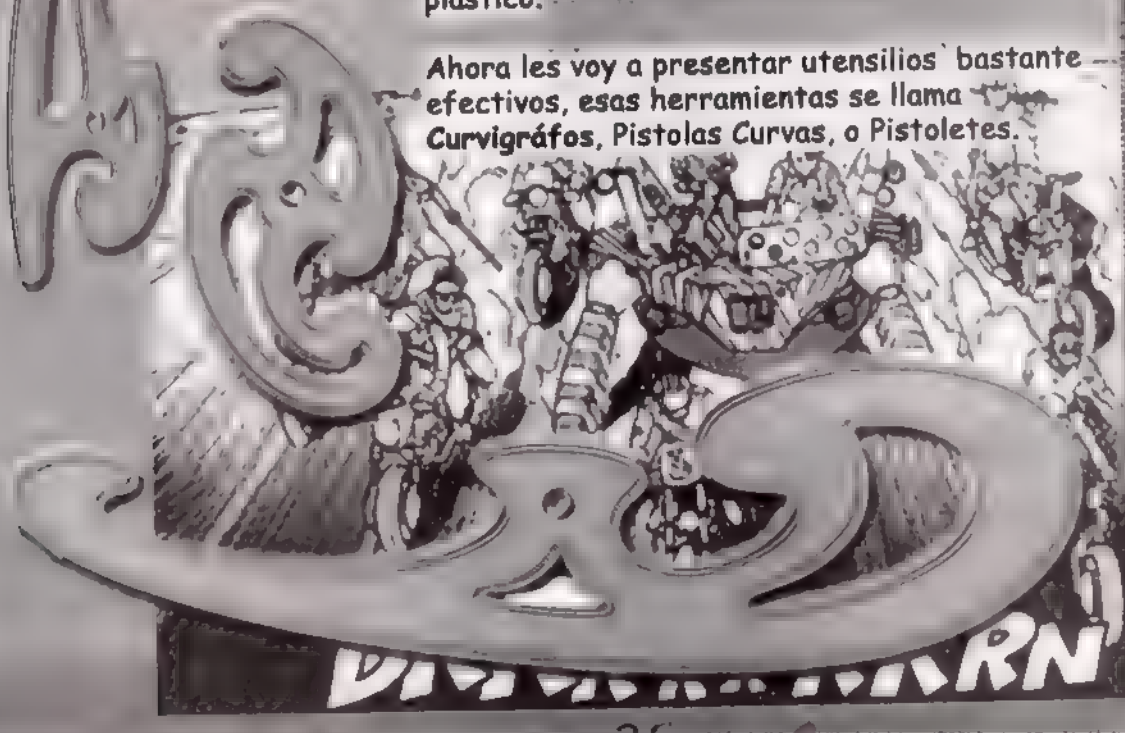


Las Reglas son esénciales para fondos, cuadros, u otros efectos de líneas. Lo mejor y mas cómodo es usar reglas biseladas. Siempre cuando hacemos rayas, el bisel (dígase de un lado tiene con borde triangular) debe de estar de la manera adecuada, que es que la regla tiene que estar completamente plana al papel. El lápiz, estilógrafo, plumilla o similar tiene que estar completamente recto, ya que si se inclina las líneas pueden salir mordidas.

Las escuadras son esenciales para tener poder tener las líneas de cuadros perfectas, al igual que las otras es preferible que estén biseladas.

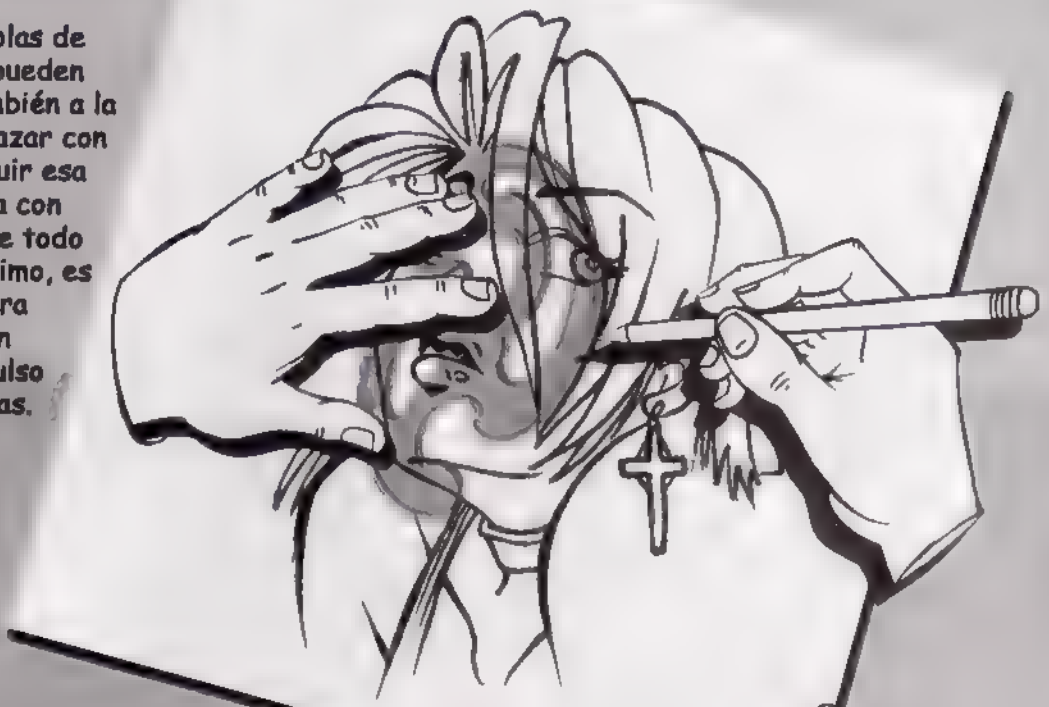
Si vamos a utilizar un cuter para cortar alguna hoja o similar, es aconsejable tener una regla metálica, ya que estas no se dañan como las de plástico.

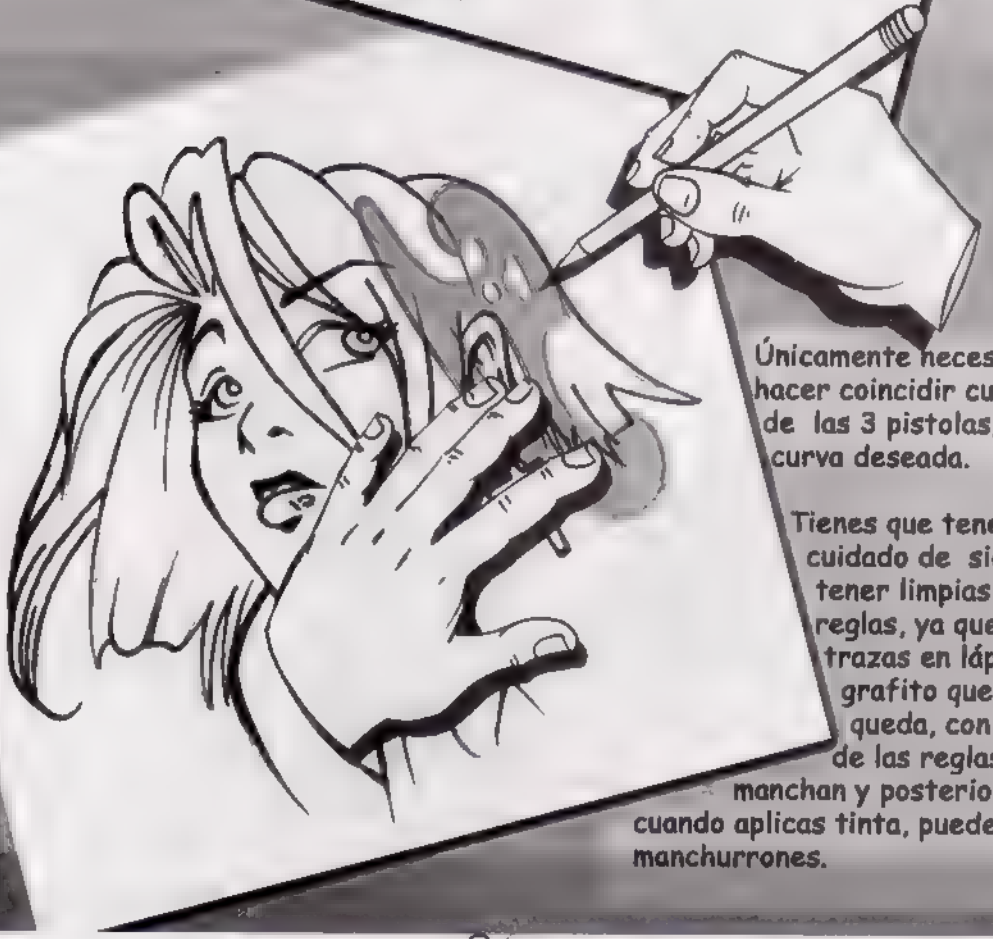
Ahora les voy a presentar utensilios bastante efectivos, esas herramientas se llama **Curvigráfos**, Pistolas Curvas, o Pistoletes.



Clases de dibujo

Estas pistolas de curvas se pueden ocupar también a la hora de trazar con lápiz y seguir esa misma línea con tinta, sobre todo en este ultimo, es muy útil para evitar algún error,de pulso en las curvas.



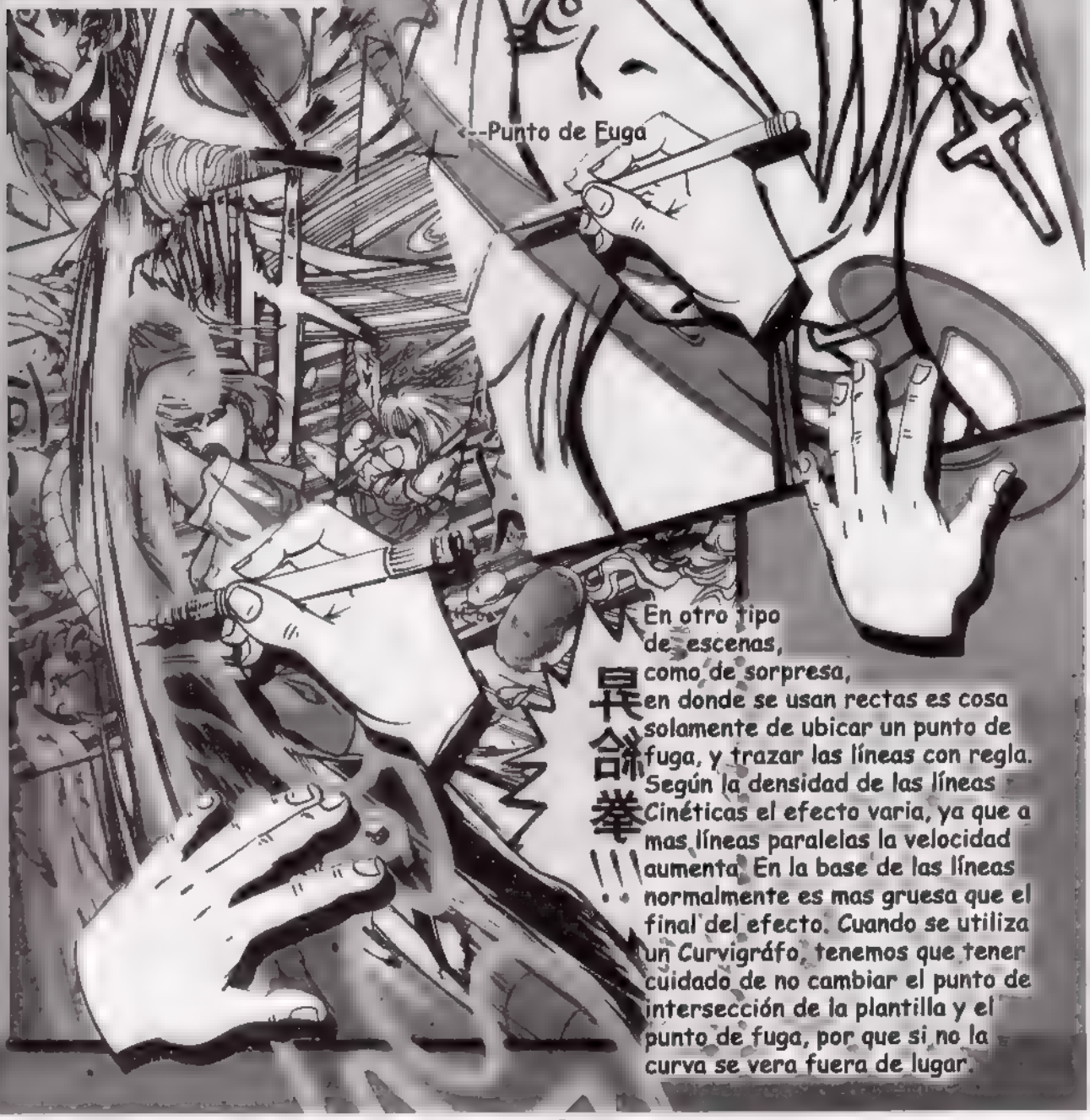


Únicamente necesitaras hacer coincidir cualquiera de las 3 pistolas, en la curva deseada.

Tienes que tener cuidado de siempre tener limpias tus reglas, ya que cuando trazas en lápiz, el grafito que se queda, con el roce de las reglas, se manchan y posteriormente cuando aplicas tinta, puedes dejar manchurrones.

Clases de dibujo

También se ocupan para esas curvas de Dinamismo, en aquellas escenas de acción únicamente se selecciona algún punto de referencia y se trazan todas las curvas deseadas, pronunciadas ó ligeramente curveadas.



En otro tipo de escenas, como de sorpresa, en donde se usan rectas es cosa solamente de ubicar un punto de fuga, y trazar las líneas con regla. Según la densidad de las líneas Cinéticas el efecto varia, ya que a mas líneas paralelas la velocidad aumenta. En la base de las líneas normalmente es mas gruesa que el final del efecto. Cuando se utiliza un Curvigráfo, tenemos que tener cuidado de no cambiar el punto de intersección de la plantilla y el punto de fuga, por que si no la curva se vera fuera de lugar.

LA CARICATURA CON ALMA LATINA

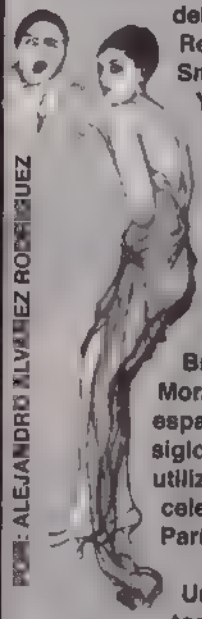
La B.B.C. de Londres inicia una serie animada titulada 2D T.V., estructurada con cientos de caricaturas, sátiras de temas actuales, sketches e imitadores de todo tipo de celebridades; lo que nos muestra que la vieja fórmula de los cómicos Siefield, Varnum o Chaplin, sigue funcionando. La caricatura ha estado presente en gran parte de la vida de nuestro país; como ejemplo, alguna vez un hábil y audaz reportero entrevistó al célebre muralista mexicano Diego Rivera, a quien le preguntó: "Maestro, ¿Quién es el mejor dibujante de México?; para sorpresa, el genial y terrible bromista Rivera contestó sin titubeo: "El Chango García Cabral"

Ernesto García Cabral nació en Huatusco, Veracruz en 1890. A sus 17 años ingresó a la Academia de San Carlos para estudiar artes plásticas. En 1910 comienza a mostrar sus dibujos en las publicaciones más populares de la época; dos años más tarde viajó a París, donde siguió sus estudios. En 1918 regresó a México, estableciéndose como el caricaturista más popular, sus trabajos aparecían en el semanario "Revista de Revistas". Como muchos artistas de su tiempo, realizó innumerables pósters y anuncios; también pintó murales

los cuales están en la ciudad de Toluca. Murió en 1968.

Del Otro Lado

De similar tendencia de caricatura política, a principios de Siglo XX, emergieron en los Estados Unidos dos mexicanos, Marius de Sayas y Miguel Cobarruvias, (pintor museógrafo y arqueólogo). Entre ambos llenaron un tercio del material presentado en la exposición Celebrity Caricature In America, seleccionado por Wendy Wick Raves, curadora del Salón Nacional del Retra-to, en el Museo Smithsonian de Nueva York.



POR: ALEJANDRO ALVAREZ RODRIGUEZ

También resaltan trabajos del italla-no Paolo Garreto, autor del estilizado retrato Josphine Baker, de quien por cierto, hay una rara marioneta en el museo Brady de Cuernavaca, Mor. Y qué decir de los españoles de entre dos siglos, cuyo material se utilizó para montar una celebrada exposición en París en 1960.

Una pléyade de pintores, escultores e ilustradores que tendremos que esperar para verlos reproducidos, quienes gastaban ingenioso apellido o seudónimo como Atiza, Tito, Sidro, Pla, Sancha, Regidor y Xaudoro, con títulos como "París Dentro de Poco", "Perea Patl-nando", "Una Aventura en el Tranvía", "El Muerto al Hoyo", "Nue-vos Ricos", "Pasto a la Murmuración", "El Charlatán", "En Ausencia de la Señora", "Día de Carnaval" y "Un Pollo Conquistador".

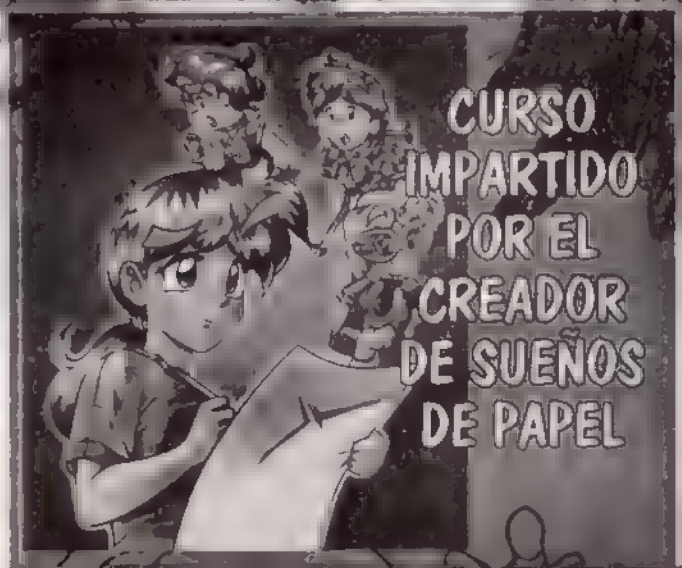
Simplemente Vargas

Otro genial dibujante latinoamericano que las maravillosas versiones de las actrices y modelos que llenaron décadas de encanto y fino erotismo fue Alberto Vargas, considerado actualmente como el gran impulsor del estilo de varios artistas de todo el mundo, emigrados a los Estados Unidos. Y quien no está fuera de la sátira. El retrato de una época en que la frivolidad y el glamour invadieron el ámbito completo de revistas, teatro y la producción cinematográfica. Joaquín Alberto Vargas y Chávez, nació en febrero de 1896, ganó una medalla de oro en París con una fotografía delicadamente retocada. Junto con su hermano Max, colaboró en Ginebra, Suiza y en Londres, en donde pasaron a París; ahí, la influencia de Ingres marcó el estilo con el que empezó a producir ilustraciones para la "Vie Parisienne". De ahí se trasladó a Nueva York, donde el gran Florence Ziegfeld le comisionó grandes pinturas para el Lobby del Follies; que también usaron en el Winter Garden Teatre en 1916 y, como decimos, de ahí pa'l real escaló hasta llegar al más alto sitial de la industria editorial, colaborando en las más grandes revistas de la cadena Hearst.

DibujArte Kids

EL DIBUJO DE HISTORIETAS NO SOLO ES UN HOOBY, ES UNA CARRERA

Si tienes un hijo, sobrino o amigo pequeño que tenga las ganas y el deseo de aprender a dibujar no dejes de regalarle esta navidad el especial para niños DibujArte Kids donde aprenderá a través de distintas actividades los principios básicos del dibujo que pueden convertirlo en un futuro artista del comic, la niñez es la mejor época para inculcar el gusto por el arte, recuérdalo.

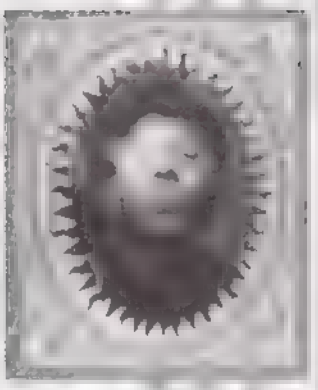


NO TE LA PIERDAS A PARTIR DE DICIEMBRE.

Entrevistando a...

José Quintero

"El universo infinito, mi amor, será la morada, de mi tristeza infinita, mi amor de ti enamorada."
Buba.



Joven artista de la Ciudad de México. Estudió dos años de dibujo publicitario y dos semestres de Filosofía en la UNAM (de donde fue expulsado por motivos que se niega comentar). Obtuvo una mención honorífica en el Concurso de Historieta Experimental en 1987 y es miembro fundador de la revista Gallito Comix (Gallito Ingles). La obra cumbre de Quintero ha sido Buba Comix, la cual hace dos años fue editada su compilación a cargo del Taller del Perro y Editorial Vid.

Azotes Impúberes (Parte del Prólogo del libro de Buba, por Armando Bartra)

Buba, ese "tumor blando, doloroso y purulento que sale en las ingles por la enfermedad venérea", es el nombre perfecto para una heroína "dark". Quien, además, debe ser impúber, pues Joseph ya se abismaba en historias transidas por la vida, la muerte y el tiempo, desde la filosa inmadurez de los diez años. Y qué puede haber más incluso, más larvario, que una niñita de rodillas peladas.

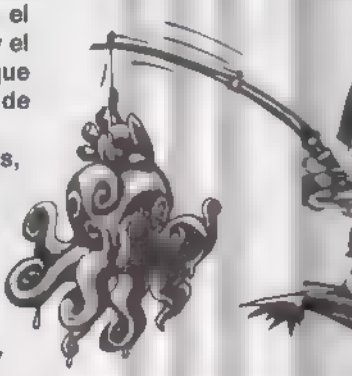
Las de Buba, Pepe, Joseph, Joselo y El Pote, son existencias en vilo, incipientes pero ya suspendidas entre la vida y la muerte; entre el reciente seno materno y una tumba tierna y precoz, entre el infinito y el "infinote"; entre Nietzche y Kurt Cobain. Los apremia un tiempo que apenas ha transcurrido, los angustia la muerte cuando recién acaban de nacer.

Inquietantes como los infames difuntos de las fotografías antiguas, como los niños que sueñan con la muerte, como los suicidas impúberes, son los fetos que obsesionan a Quintero y atosigan a Buba: cadáveres imperfectos que murieron al nacer y le mueven el piso al supremo; paradojas neurológicas que interpelan al "Diosito" de andar por casa, que luego alega con Buba.

El Limbo Ilustrado

Los espíritus inmaduros no van al cielo ni al infierno, van al limbo. Y el único limbo accesible a los chilangos norteados es la Facultad de Filosofía y Letras en la UNAM. Ahí, en el limbo del limbo, en el "Aeropuerto de la Facultad", José Quintero encontró a Nietzche y a Shopenhauer, pero también encontró a Marisela Girl, musa de recambio e inspiradora de las historietas ardidas protagonizadas por El Pote.

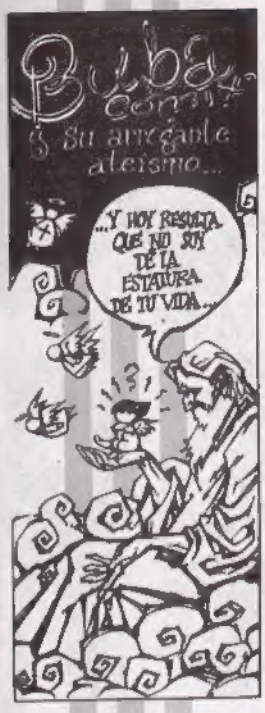
Urgidos de profundidad, muchos comiqueros alternativos nos apabullaban con trascendencias gratuitas. Pese a sus dos años de Filosofía, Joselo no es de ésos; la suya es una metafísica ilustrada, a su azote lo redimen la inteligencia, el humor y la solvencia gráfica y literaria.



Ésta entrevista fue hecha en la Conque 2000.

¿Cómo llegaste al Gallito Comix?

Comencé a publicar en el suplemento Historietas del periódico La Jornada en 1989, donde estaban los moneros con sagrados como Ahumada, y como colados de la nueva generación éramos Edgar Clément, Ricardo Peláez , Frik. De este punto, cuando surge la idea del Gallito Comix, se forma el consejo editorial, dirigiéndolo Víctor del Real. De ahí han sido10 años de estar batallando, es decir: ausencia de espacios para publicar, falta de estímulos económicos, nula rentabilidad de la naciente historieta de autor y otras agravantes de similar calaña. Creo que el proyecto del Gallito Comix tiene una importancia ya histórica en el ambiente editorial, por la oportunidad que dio a autores mexicanos para poder expresar sus ideas sin censura.



Buba

por José Quintero

¿De dónde surgió la idea para Buba?

En agosto de 1989, en víspera de una entrega urgente para las Historietas y ante la carencia de ideas propias, me vi en la penosa necesidad de plagiar a Buba, el personaje autobiográfico creado por Ceci, mi entonces diminuta hermana. Este acontecimiento marcó, por una parte, el inicio de la serie infinita de Buba Comix (estudio psicopictográfico del alma humana y poesía para jumentos), y por el otro, mi ruptura definitiva con los códigos éticos y morales que estorbaban mi crecimiento como artista. Para sorpresa mía Buba fue recibida con agrado por el editor, gremio y lectores; de modo que a la tercera entrega contaba ya con un nutrido grupo de simpatizantes. También para mi sorpresa, Ceci, mi hermana incómoda, no ha interpuesto a la fecha demanda judicial alguna. Creo que Buba fue mi capricho de hacer una mezcla medio bastarda entre un monito amable, tipo Hello Kitty, con basura en la cabeza e ideas y conflictos de adulto. En calcomanías y algunos otros dibujos sale Buba con alas, la imagen "oficial". Creo que es un acercamiento a la divinidad, contrastado con el lastre de los problemas existenciales humanos.

¿Cómo fue que salió el recopilatorio de Buba?

Al principio, a Editorial Toukan le propuse el proyecto, y el problema fue cuando mi abogado checó el contrato; incluían cláusulas ridículas por así decirlo, donde se cedían los derechos de Buba por 25 años, se me trataba como un dibujante de maquila con regalías ínfimas a mi trabajo, no tenía parte en comercialización de los derechos, y mi decisión de autor era totalmente negada. Y el editor me habló y me mencionó las cosas, claro desde su punto de vista, pero yo creo que no tenían idea de cómo manejar un producto autoral, o mas bien están acostumbrados a sólo maquilar. Este contratiempo hizo que se retrasara un año el compendio, aunque al final salió con excelente calidad por Editorial Vid, la cual aceptó mis condiciones y hemos trabajado bastante bien. Creo que en México falta cultura de historieta, en el mercado de historieta nacional falta mucha producción de títulos propios para todos los géneros. Lo que intentamos hacer con Vid es subsanar el error de la difusión, para que así la gente conozca la obra.

¿Qué otros proyectos tienes para Buba?

El volumen 2 de Buba, es un libro a color para niños que se llama: Tres Muertes de Buba, que son tres etapas de Buba antes de morir.

¿Crees que sea apto para niños?

Esta cuestión precisamente la platicaba alguna vez con un amigo. Este es el tipo de cosas que yo hubiera querido ver de niño, un mundo colorido, cándido y bonito; pero con elementos de la realidad como la muerte, la cual es una constante, acechando a un personaje ingenuo donde su fin puede llegar en cualquier momento. Que es algo que socialmente se marca no se le puede contar a los chavitos, "no, mira, tu perrito no se murió, se fue al cielo de los perros" y digo materialistamente no es cierto. En este libro Buba no habla, sale un pequeño verso, tipo coplas populares, comentando la muerte de Buba.

Mensaje Final

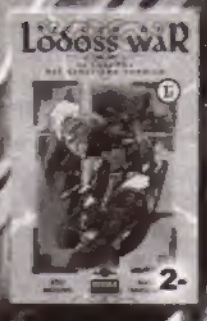
Cierto es que no he sido el mejor padre para Buba (a un hijo no se le mata, ni se le exhibe, ni se le explota psicológicamente) pero, a ustedes les consta, le he dado todo lo que un padre soltero buenamente puede dar:
Un espíritu pobre, pero honrado; licencia poética, proporción áurea, mala leche en los bolsillos y, finalmente, un libro bajo el brazo. José Quintero 1999.

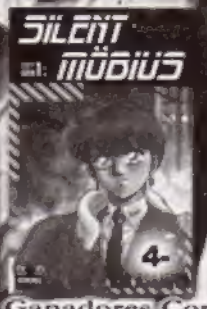
Escribe a: Bubacomix@hotmail.com o al apartado postal #113-019 C.P. 03301, México, D.F.

BUZÓN DE CARTAS

Escríbenos a:
Revista DibujArte,
Vanguardia Editores.
Salvador Díaz Mirón 156,
Col. Santa María La Ribera,
México D.F. CP 06400. dibujarte_ar@yahoo.com.mx

Primero todo el equipo de **DibujArte** quiere agradecerles todas sus cartas, que cada día hacen montañitas en el escritorio de el Editor. Tenemos pensado responder todas las cartas por el medio de la revista, poco a poco. En esta edición cerramos el concursó **Horuz**, y nuestros amigos de **Mundo Cómics** se pusieron guapos, regalándonos más premios de los prometidos. Tenemos Seis lugares premiados con cómics de **Editorial Norma**. Estamos trabajando arduamente para darles la mejor calidad, y brindarles varias sorpresas que serán de su completo agrado. Ampliando la temática de la revista, estamos lanzando **DibujArte Kids**, una guía básica para niños y niñas, en sus primeros pasos al dibujo.





Hola: Les escribo nuevamente con motivo de su nuevo número de la revista **DibujArte**, ya que me gustó mucho el especial de manga, y sobre todo el artículo de **Osamu Tezuka**; pero debo decirles que no mencionaron una de las mejores obras (a mi gusto) del señor **Tezuka**, la cual es *"Adolf"*, que narra la historia de tres Adolfos, entre ellos **Hitler**. Les doy el aviso de que esperen mi dibujo para el concurso de manga, ya que la ultima vez que fuí al **D.F.** me di una vuelta por **Mundo Comics**, y los libros que son del primer premio, fueron de las cosas que me quedé con ganas de comprar.
Por cierto, les marco un pequeño error que cometieron en su número 1 en sus clases de dibujo: al final donde dicen *"escríbannos a:"* no pusieron la dirección. Pero sin contar eso su revista es de lo mejor, así que me despido deseándoles lo mejor para su revista.

Atte.
Jorge David Páramo Castillo

Jorge, muchas gracias por tus comentarios. Sí nos quedamos un poco cortos en el artículo de Osamu Tezuka; de todos modos no te preocupes, tenemos pensado sacar una segunda parte sobre este tema. De los dibujos ya estamos deliberando para los ganadores de los libros de Como Dibujar Manga. Del error que nos mencionas, sí fue nuestra culpa, cuando lo vimos nos queríamos morir je je. Muchas gracias por tus comentarios Jorge; nuestro compromiso con ustedes es mejorar cada día.

Ganadores Concurso Horuz: 1-Lugar Adrian Argueta N, Morelos. 2-Lugar Michel Marquez Arenas, Puebla. 3-Lugar Jesús, Guanajuato. 4-Lugar Edgar Adrián Gutiérrez Sánchez, Edo. Mex.5-Lugar Verónica Bonilla, Edo. Mex. 6-Lugar Laura Eloisa García Aguilera, Morelos. A los concursantes del Distrito Federal y Área Metropolitana, se les entregara su premio en las instalaciones de la editorial y a los concursantes del Interior de la Republica, ser les mandara por correo su premio.

Hola: Me gustaría decir que su revista me parece fantástica, aunque no está a colores, me gusta su diseño y la información. En el número 1 presentaron un reportaje acerca de **Masakasu Katsura**, y mencionaron que él y **Akira Toriyama** eran amigos, aunque antes ya lo había leído en una revista, que él; había hecho un dibujo de **Goku**. Me preguntaba si en algún ejemplar pudieran ponerla o me dieran una dirección de Internet donde la pueda encontrar, ya que soy fanática de **Dragon Ball** y la serie **DNA-2**, me pareció fascinante. Era la primera que había visto de **Masakasu Katsura**. Si pudieran ayudarme con lo que les pido les estaría muy, pero muy agradecido.

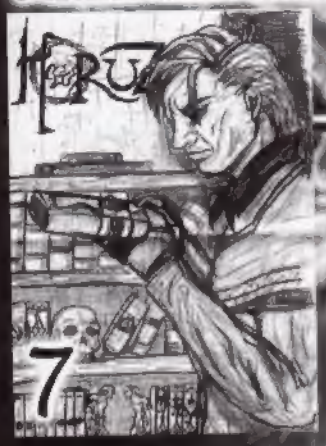
Atte.
Nancy (Saeki) Flores :)

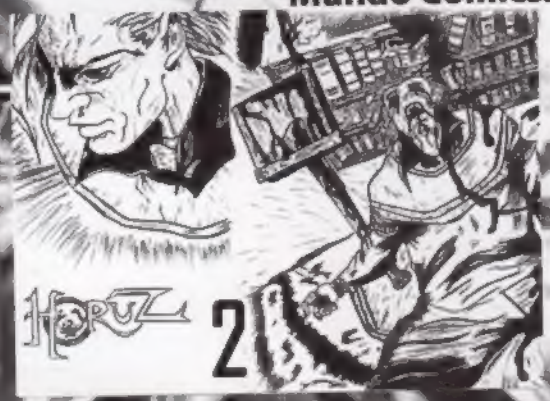
Nancy gracias por tu apoyo. Aunque todavía no tengamos páginas a colores, queremos ofrecerles la máxima calidad en todos los aspectos. Respecto a tu pregunta, Masakasu ha sacado varios dibujos raros en su libro de ilustraciones 4C, y puedes encontrar escaneados del mismo y algunas otras ilustraciones e imágenes raras en www.anipike.com, en el apartado de autores, buscándolo por su nombre.

CONCURSO HORUZ

1- Michel Márquez Arenas. Puebla.
2- Jesús. Guanajuato.
3- Adrián Arguenta N. Morelos.
4- Xitlali Luna Escobedo. Aguascalientes.
5- Mario Arley Vidal G. Tabasco
6- Rangel Salgado Mojica Guerrero.
7- Joel Martínez Sánchez. Tlaxcala.
8- Jesús Israel Hernández. Puebla.
9- Ricardo Tenorio González. Veracruz.

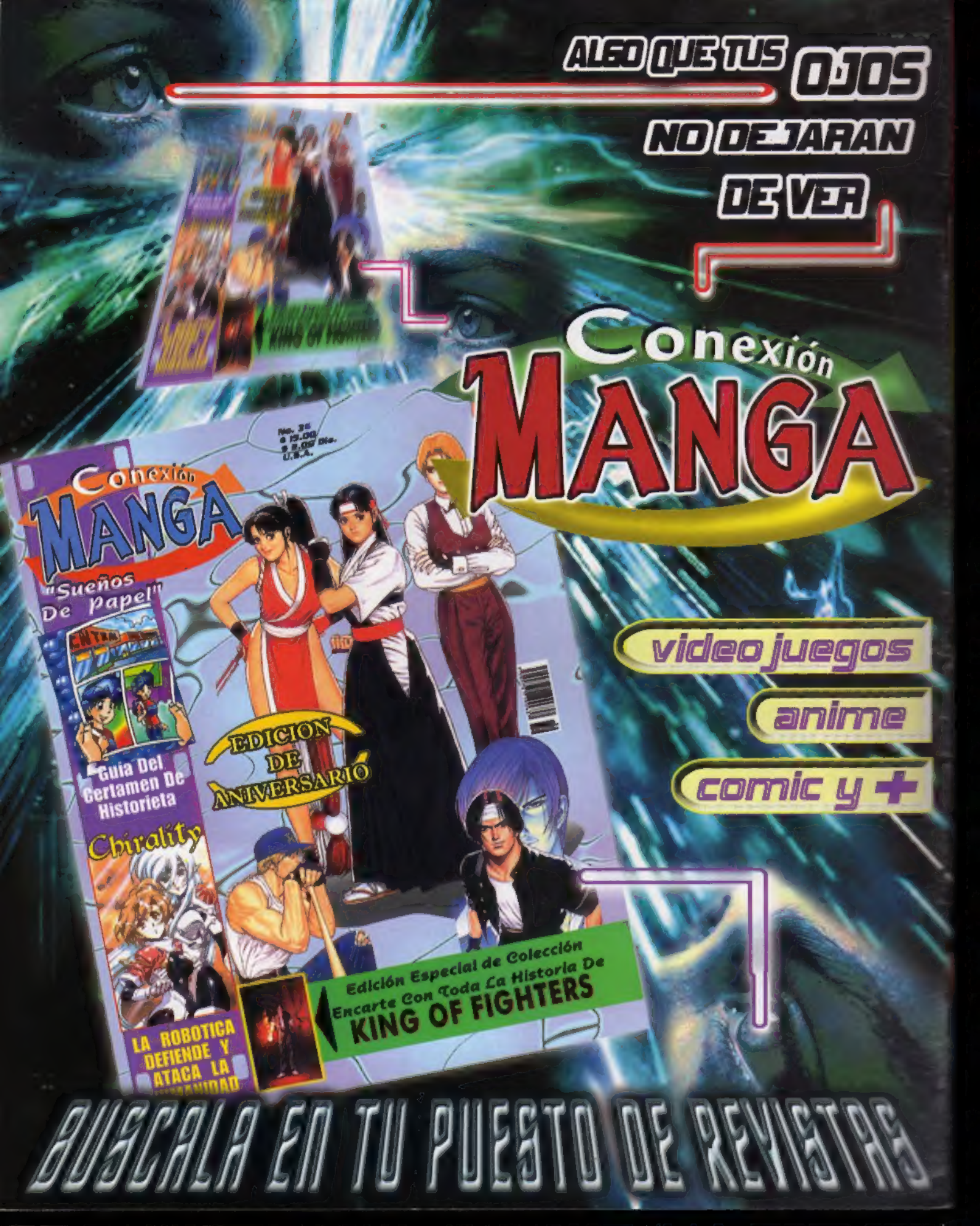
En el siguiente numero de DibujArte, anunciaremos los ganadores del concurso; Dibuja tu Manga, con Mundo Cómics.





ALGO QUE TUS OJOS NO DEJARAN DE VER

Conexión MANGA



video juegos

anime

comic y +

BUSCALA EN TU PUESTO DE REVISTAS